［ノワーズ］

1995 vol.8

Entertainment communication for young adult

特集

遊

大江戸見聞録

Comic Writer
ほり のぶゆき

Location
プリッズ桑名

Machine
サイバーサイクルズ
空気早入れ選手権

Consumer
PS　鉄拳
PS　エースコンバット

Amusement to Entertainment
namco

Kyozo

1995 VOL.8 SUMMER

NOURS

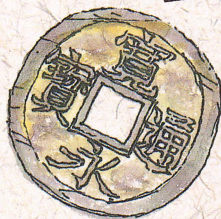
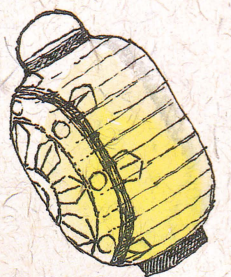
INDEX

NOURS［ノワーズ］夏号
1995年5月31日発行 vol.8
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
(株)ナムコ
発行人／中村雅哉
編集人／古川尚美
AD.D／(株)パレット
COVER／Illustration by Kyozo Hayashi
印刷／大日本印刷(株)

特集

遊 大江戸見聞録

遊ぶために働き、
遊ぶために生きた江戸っ子たち。
江戸は遊びの宝庫だった。

江戸時代と言えば士農工商の身分制度が厳しく、農民は年貢に苦しみ、代官様や商人はみんな悪党で武士はすぐに切腹させられ、町民はビクビク毎日を過ごしている……なんて、暗いイメージを持っている人が多いのではないだろうか。でもそれはちょっとカン違い。260年間も戦争がなかった江戸時代は、大半が平和でのんびりした天下太平の世。イキのいい江戸っ子たちは、気ままにその日暮らしを思う存分楽しんだ。遊びが彼らの生きがいだったのだ！

人間 死んじまっちゃあ遊べねえ

これが遊江戸っ子気質！

花のお江戸プレイスポット

江戸の庶民たちは、大の遊び好き。あんまりお金はなかったけれど、生活のすべてが娯楽みたいなものだった。火事が多いから、住むところは長屋で十分。貯金しようなんてケチな考えだと嫌われた。テレビの時代劇に出てくる八っつぁん熊さんが、江戸中にいたと思えばいい。なんたって朝から熱カンで一杯は当たり前。みんなホロ酔い加減で町を歩いてるぐらいなんだから。受験戦争もないしね。最大の関心は、毎日をどうやって楽しく過ごすかってこと。たいして出世もしないけど、今日を精一杯遊びつくすってのが江戸っ子たちの流儀だったのだ。

暇があれば芝居見物に出かけ、相撲や歌舞伎に熱中し、花の見頃は「行楽」とシャレこむ。おしゃれも好きだし、祭りはもちろん盛り上がる。遊びの名人だった江戸っ子たちが、もし現代に生きていたら、きっとゲームにも夢中になっていたことだろうね。

食って寝て遊んで、
それだけでいい
宵越しの銭は持たねえ
米びつが空っぽになったら働くか
親方とだけぁ呼ばれたくねえ
腹いっぱい食うなんざぁ
田舎もんよ
持ち家なんぞケチくせえ
麦飯食うくれえなら
死んだほうがマシでい

江戸時代といえばクルマはないし交通機関が発達していたわけでもない。駕篭かきという、現在のタクシーはあったが、ちょっとお高く庶民の乗り物とはいえなかった。

それでも江戸っ子たちは、ヒマを見つけては名所を訪ねて「行楽」に繰り出した。当時の江戸は、少し郊外に行けば自然の宝庫。まるであちこちにアミューズメントパークがあるようなものだったのだ。

まず神社やお寺めぐり。これは名所を訪ねる楽しみだけじゃなく〝何かいいことがありますように〟と祈願する意味もある。また、隅田川周辺は、いわゆるウォーターフロント。春から夏にかけては船遊びも盛んだった。

自然を愛でる日本人の「行楽」といえば、季節の花を観賞すること。この習慣も江戸時代に定着した。春は梅や桜はもちろん、かきつばたが咲いた、藤がきれいだと、ことあるごとに「行楽」ざんまい。秋は菊にもみじ。いまじゃピンとこないけれど、江戸時代には、現在の東京にも鮫州海晏寺や下谷正燈寺など紅葉の名所が数多くあったのだ。

江戸の代表的イベントといえば花火と祭り。隅田川の花火大会はいまでも人で埋め尽くされるが、当時も大変な人気だった。ほかにも諸大名が打ち上げる花火が夏の夜空を彩ったという。そして、祭りや縁日は年中行事として江戸っ子の生きがいといってもいいほど。

いやぁ忙しい。きっと江戸っ子たちのスケジュール帳は遊びの予定でギッシリだったんだろうな。

大江戸コラム

月に七日働けば、あとは遊んでいられた

江戸庶民の男たちは、大半が職人。彼らはなんと月に七日働けば、一家四人が食べていける分を稼ぐことができた。職人の日当はかなりよかったので、毎日マジメに働けば、相当の収入が得られた計算だ。なかでも大工や鳶は花形職業として人気があったという。だけど根っから遊び好きの江戸っ子は、必要以上は働かず、残った時間と稼いだ金をせっせと遊びに費やした。お金を溜め込むことよりも、好きなことに時間を使う方を選んだのだ。だからいつも貧乏だったけど、みんな明るかった。仕事に追われている現代人よりずっと優雅な気がするが、どうだろう。

江戸っ子たちは歌舞伎に夢中

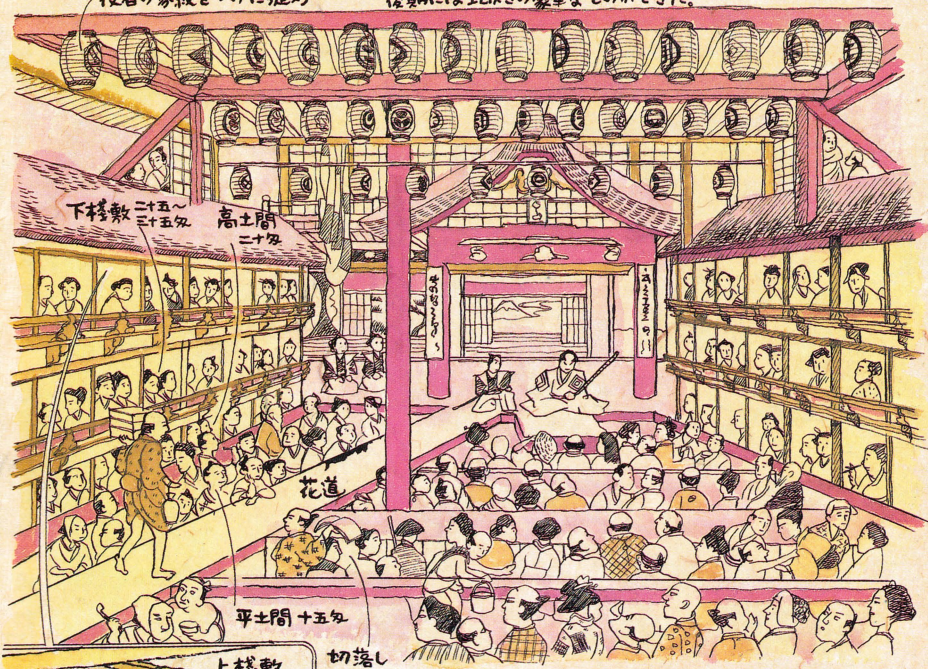
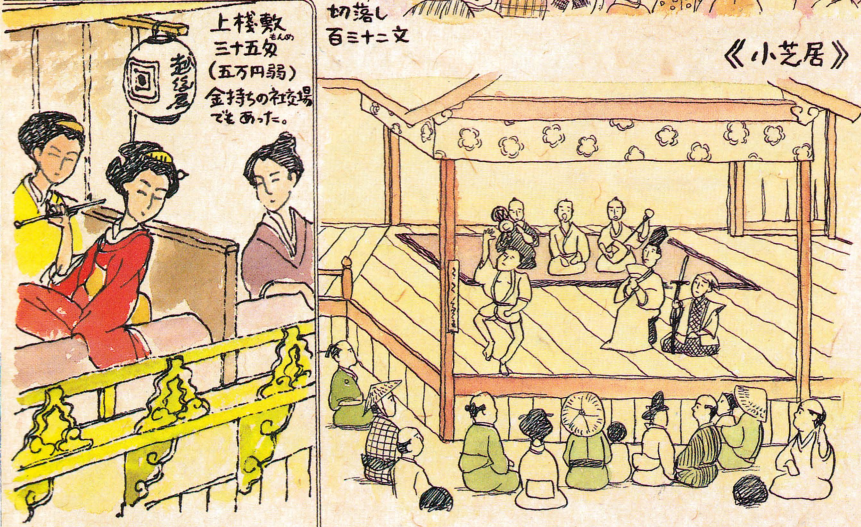
江戸っ子たちは、ぼくらが映画を観るより気軽に、芝居見物に出かけていた。もちろん芝居を観るのがメインだったのだけれど、同時に芝居小屋は彼らの社交場でもあったのだ。だから損料屋(レンタルブティック)で着物を借り、気合いを入れて出かけたりもしたという。芝居小屋には大芝居と呼ばれたリッパな劇場もあったが、大半は小芝居小屋。小芝居は値段も安く、たいていの盛り場にあった。

芝居の中でも断トツの人気を誇ったのが歌舞伎。花形役者は熱狂的なファンを抱える大スターだった。あまりにすごいので、お上は芝居小屋を"悪所"と呼んで熱を冷まそうとしたが効果ゼロだったほど。国や貴族が保護したオペラ、バレエなどと違って、歌舞伎はもともと江戸の庶民が育て上げた大衆芸術なのだ。

内容もいまのように上品なものではなく、パワー全開。その盛り上がりは、Jリーグ優勝決定戦とプロ野球日本シリーズの同時開催より熱狂的だった。人々はそこで、普段の生活とまったく次元の違う、きらびやかな夢の世界を体験していたんだろうな。

江戸っ子は元祖・食べ歩きグルメ

大江戸コラム

目に青葉、山ホトトギス、初鰹

初モノ好きの心意気

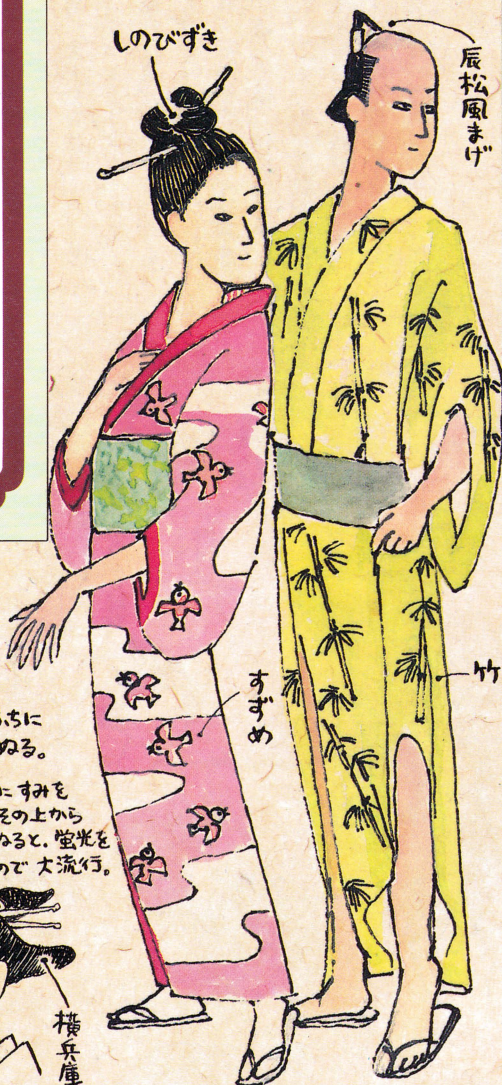
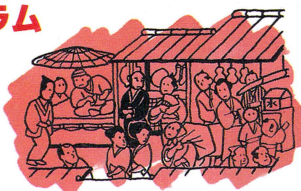
初物は、いまでもありがたがられるけれど、江戸っ子にはかなわない。季節を先取りして、夏が来る少し前にナスやきゅうりを味わい、秋が来る前にキノコを食すことが、彼らの心意気だったのだ。日頃は質素な食生活をしていても、初物には金を惜しまないのが江戸っ子だった。なかでも「女房を質にいれても」食べなければプライドにかかわるのが、初鰹。ただえさえ「三日食べなきゃ骨がバラバラになる」と言っていたほど魚好き。目の玉が飛び出るような値段だったが、彼らにとって初物へのこだわりは生活の中の遊びそのものだったのだろう。

遊び大好きな江戸っ子たちは、当然ファッションにもうるさい。ファッションリーダーとなったのは、歌舞伎役者や吉原の花魁。先端を走る彼らの派手な衣装やヘアスタイル、メイクの影響力は絶大だった。江戸っ子は、それを参考にしながら独自のお洒落や流行を作り上げていったのだ。着物の柄に凝ったりするのは序の口。帯の結び方や髪型など細かい所にまでセンスを競い合った。「雛形本」なるファッション誌（?）は出版されるわ、江戸ギャルは「朝シャン」ならぬ「朝の髪結い」に精をだすわ、なんとペアルックまであった。ちなみにこのペアルック、一目見てすぐにそれとわかるようなものは野暮。さりげなくキメルところが粋だったという（イラスト参照）。

お洒落一命

いまやファーストフードの店は、ぼくらの生活にしっかり定着している。だけど、食べ歩きグルメの元祖は江戸っ子だ。江戸は独身男の多い町で、しかも一度にたらふく食べるのはヤボとされていたから、おやつ感覚で食べられるファーストフード店がそこらじゅうにあったのだ。さすがにハンバーガーショップはなかったけれど、そば、すし、おでん、焼きだんご、するめ、焼イモよりどりみどり。なんと、うなぎの蒲焼きや天ぷらまであった。さらに江戸後期になると料理茶屋というレストランまで登場。そのせいか、江戸の主婦はほとんど料理を作らなかった。やっぱり遊んでばかりいたのかな？

大江戸コラム 粋でイナセな鳶は江戸ギャルの憧れ

町民の男衆には職人が多かった。腕一本で生活を支えながら楽観的に生きていくのが彼らの身上。いろんな職人仕事があったが、江戸ギャルの好感度の高い職業はなんといっても大工や火消し、鳶。特に鳶は粋でイナセな仕事の代表選手で、とにかくカッコイイ。彼女たちの憧れの的だった。彼らのお洒落の基本は、清潔でこざっぱりしたスタイル。手ぬぐいなど仕事まわりの品にたいしても自分流にこだわった。今でも「男のお洒落は小物へのこだわりにある」なんていうくらいだ。ビシッと男らしいふるまいの中に心憎い気配り、というのは男性ファッションの基本なのかもね。

大江戸コラム 江戸随一の繁華街は両国

さて、江戸一番の繁華街はどこだろう。浅草や上野、深川も賑やかだったが、物価も庶民的でバラエティにとんだ、誰でも安心して遊べる町といえば両国。ここには芝居小屋や見せ物小屋、寄席などがひしめき合っていた。そうそう、相撲も昔からここが本場。今でいうファーストフードの料理茶屋もどっさりあったし、いろんな夜遊びもあったから、いつも大勢の江戸っ子たちで賑っていたそうだ。「のぞききからくり」といった元祖テーマパーク・アトラクション（?）や「吹き矢」「輪投げ」といった元祖カーニバルゲーム（?）を楽しんでいたんだね。

遊廓というと誰もがまず頭に浮かべるのは、男が女遊びをするところだということ。江戸の町にもそうした場所はたくさんあった。でも、その最高峰である吉原は町民が気安く遊びにいけるようなところではなかったし、単なる遊び場とも一線を画していた。お金も教養も人格も一流でないと、相手にもしてもらえない。

というわけで、吉原の客筋は大名や幕府高官、文化人、大金持ちの旦那衆など。ここに出入りできることは一種のステイタスだった。〝花魁（おいらん）〟と呼ばれるようなトップクラスの太夫（たゆう）は、歌って踊れて楽器までこなせる江戸の知的アイドルとして君臨しているのだ。まあ、いまでいえば吉原は芸能界ってところかな。

髪形や着物のこなし、メイクなどの流行も吉原が発進基地。太夫（たゆう）たちはスーパーモデル並みのファッションリーダだったし、引退して故郷に帰れば地元が大騒ぎになるほど社会的地位も高かったという。

江戸っ子たちは、行ったことのない遊廓の様子を洒落本で読んでは「いつかはオレも」と夢見ていた。でも一晩で年収が吹っ飛ぶ吉原には一生かかっても行けるはずがないから、ブロマイドの浮世絵を買ってたんだって。太夫（たゆう）たちは、浮世絵のモデルでもあったのだ。

大江戸コラム

安全だった江戸の町

テレビ時代劇を見ていると、江戸ではしょっちゅう凶悪犯罪が起きていたと思うだろう。しかし実際には江戸ほど犯罪の少ない町はなかった。殺人事件など、年に一件あるかどうか。おなじみ遠山の金さんは偉い人なのに自分で事件を担当する。犯罪が多かったら、とてもそうはいかないぞ。人口が100万人以上だったのに、江戸に警官が12人しかいなかったという信じられない記録もある。

これも、世の中が平和だったせい。出世も競争も望まず、愉快に遊んでいられりゃ幸せだった江戸っ子流ライフスタイルのたまもの。遊びを生きがいにすれば、犯罪防止にも役立つのだ。

吉原遊廓は江戸の芸能界

日光江戸村で江戸体験！

大江戸コラム

平成のニッポンで江戸を体験してみようと、日光江戸村に出陣。なぜ日光に江戸を作るんだヨ、なんて野暮はいいっこなし。やや時代劇ノリなのは隠せないが、下町から武家屋敷まで、当時を偲ばせる作りはなかなか充実しているぞ。芝居小屋や街頭劇などきっちりサービス態勢も整っているし、テレビ時代劇撮影用セットが自由に見学できるのもラッキー。なぜか忍者屋敷や忍者パフォーマンスもあるのは不思議だが。なお、大遊廓劇場での出し物では、吉原の雰囲気を再現。しっかり笑わせてくれるから、思わず、〝おひねり〟あげたくなっちゃうかも。

「よっ！かわら版屋のオトマツと遊び人のトクさんじゃねえか」などと、勝手に呼んじゃうのが通かな。

宿場街には旅籠がつきもの。黄門様御一行が出てきそう。

あでやかな花魁道中（おいらんどうちゅう）のお通りだ。はいてるゲタを見てほしい。仕事とはいえ、こりゃあ重労働だ。

日光江戸村
栃木県塩谷郡藤原町柄倉470-2
☎0288(77)1777
9：00～17：00無休Ⓟあり

江戸のブロマイド 浮世絵

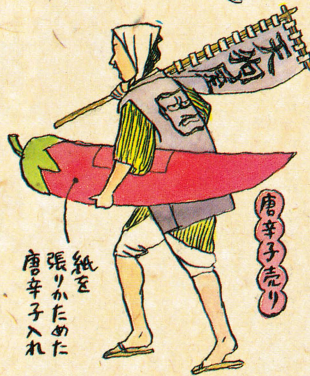
浮世絵を知らない人は、歴史の時間に居眠りしてた人。江戸の浮世絵師御三家の葛西北斎、喜多川歌麿、安藤広重の名前ぐらいは聞いたことがあるだろう。テレビも写真もなかった江戸時代、浮世絵はビジュアル・メディアの代表格。浮世絵師は美人画や風景を描く、イラストレーター的な画家というわけだ。

美人画の顔にも流行があったというから「さぁ買った買った！　今年の注目は三日月眉、口元に色気が漂う美人だよ」なんて調子で売られていたんだろう。ゲージュツなんて偉そうなものじゃなく、江戸っ子たちは壁に貼って眺めつつニヤニヤしたりしていたのだ。

大江戸コラム 男性の8割は一生独身だった

江戸の男性の8割近くは一生独身だった。もともと女性の人口比率が低い上に、大名旗本や商家など裕福な階層がたくさん独占していたから、下々には行き渡らない。だから町人の娘さんに生れたら選び放題、タカビーでも許されたのだ。当然、競争は激しい。「恋愛マニュアル」とか「モテる男になる方法」などが書かれた本も出版され、若い男たちが必死で読んでいた。笑うなあ。

しかし、これだけ独身男が多いと、結婚できないことを悩むこともないよね。まわりはそんなヤツばかり。一緒に遊び回る毎日だから退屈もしない。それなりに楽しくやっていたんだと思う。

お江戸のストリートパフォーマンス

ちょっとした売り物があれば、誰でも簡単に路上で商売ができる。江戸の町はでっかい青空マーケットでもあった。冷水、お茶、酒、薬、すだれ、きりぎりす。必需品や旬のものは歩いているだけで手に入ったのだ。耳の垢取り、ネズミ退治のための猫の絵描きなど、洒落っ気たっぷりの商売まであった。

これだけ売り物が多いと、ほかと差をつけるために派手な衣装を着たり、珍妙な歌や踊りを披露する者が出てくる。かくして江戸の路上はストリートパフォーマンスだらけ。自由で元気な、歩いているだけで楽しめるエンターテインメント空間ができあがったのだ。

【参考文献】「天保の江戸くらしガイド」（江戸見廻りめ組）「歴史読本スペシャル36 江戸あぶない若者たち」「QA別冊 江戸の大疑問」「その日ぐらし」（高橋克彦、杉浦日向子）「大江戸観光」（杉浦日向子）「江戸空間 100万都市の原形」「江戸の暮らし122話」（日本風俗史学会編）「江戸味覚歳時記」（興津要）「すぐそこの江戸」（稲垣史生）

漫画家はホモ・ルーデンス

第七回

ほり のぶゆき さん

姿形は時代劇でも、中味は現代ギャグを真面目に描いています。

今回はゲストに、江戸物の4コマ漫画『江戸むらさき特急』でお馴染みのほりのぶゆきさんをお迎えしての漫画家はホモ・ルーデンス。作品の中では、軽快なギャグの連発で笑わせてくれるほりさんですが、実際お会いしてみると、漫画のイメージとはまたひと味違った印象を与えてくれました。つねに、一歩引いた所から鋭く観察する眼。そして、何事に対しても肩の力を抜きつつも、ひたむきに取り組む姿勢が独特の「ほりワールド」を創り出しているように思えました。そんなほりさんに遊びや笑いについてのこだわりを語ってもらいました。

さて、どんな話が飛びだ出すか…

少年期は鎌倉の山を駆けまわり、探検ごっこに夢中

――ほりさんといえば時代物ですが、やはり子供の頃から時代劇に凝っていたのですか。

ほり いいえ、ぼくらの世代は〝ちょんまげ〟はかっこ悪いというイメージがありましたから。あの頃はやっぱり仮面ライダーがヒーローですよ。

――ちょっと意外ですね。では、特別時代劇に思い入れがあったというわけでもないんですか。

ほり ええ。ただ一時、時代劇にはまっていた頃がありまして、テレビや映画を見まくっていましたから、そのときの蓄積が役立っているんです。

――なるほど。子供の頃の話に戻りますが、どんな遊びをしていましたか。

ほり 鎌倉で育ちましたので、周りは山ばっかり。よく山の中で探検ごっこみたいなことをしていました。

――その頃、凝っていたおもちゃはありましたか。

ほり 特になかったですね。山の中を走りまわるのに夢中でしたから。

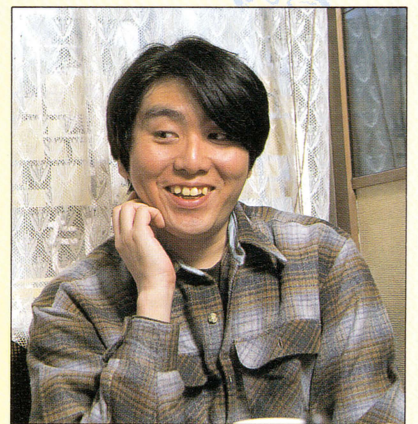
――そういえばあの頃、カード集めが流行っていませんでした?

ほり そうそう。でも、あれってお菓子買わないともらえなかったでしょう。あまり無駄使いさせてもらえない家でしたから。クラスで、ものすごい枚数を持っている奴を見ると、ハナから「かなわないなぁ」とあきらめてしまうタイプでした。

――謙虚な子だったんですね(笑)。では少し大きくなって、中学生くらいの頃はどんなことに興味がありましたか。

ほり 完全にインドア派で、家で模型をいじっていましたね。今のようなゲームがあったらきっと相当はまっていたでしょうね。

――いまでもゲームはあまりやらないほうですか。

ほり 仕事そっちのけになりそうで……。たまにゲームセンターへ行くと面白いなと思いますが、これまた、うまい奴はべらぼうにうまいですから、かなわないですね。

赤塚不二夫ファンだったほり少年 気がつくと、自分も漫画を描いていた

――小さい頃から漫画は描いていたんですか。

ほり ええ。きちんとではありませんけれど、ノートの端っこに描いたりしていました。

――好きな漫画家はいましたか。

ほり 赤塚不二夫さんです。あと、チャーリー・ブラウンをよく買ってもらっていましたね。

――漫画家になろうと思ったきっかけは。

ほり それが自分でも何がきっかけかわからないんですよ。よく、苦節何年とかいう苦労話がありますけれど、ぼくはそのテの話とはまったく縁がなくて。たまたま大学の漫研に入ってまわりがみんなかいているし、しかも楽しそうだったから、つられてかくようになったという感じですね。

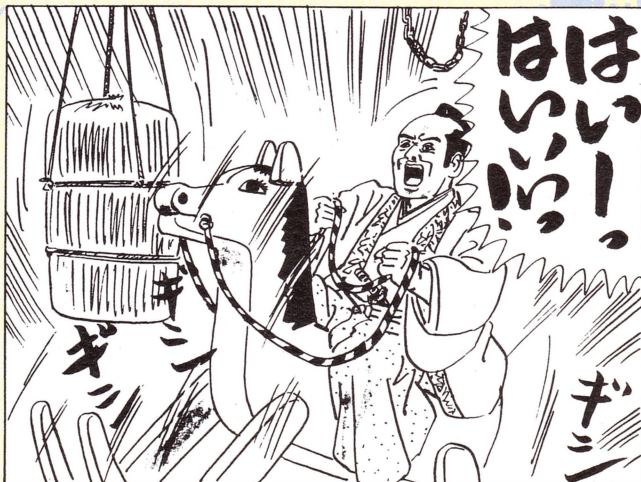
――学生の頃から雑誌などに掲載されていたんですか。

ほり 先輩に編集関係の人がいたので、単発で何本かやったことはありました。あくまでもアルバイトですけれど。

――ところで、ネタやオチは四六時中考えているものなんですか。

ほり 〝ネタ探し〟と特別に意識したことは

HORI NOBUYUKI

ほりのぶゆき
1964年10月16日生まれ　神戸市出身　法政大学法学部在学中より漫画を手掛け、1988年プロとしてデビューする。その後は『ビックコミックスピリッツ』(小学館)『まんがくらぶ』(竹書房)『コミックバーガー』(スコラ)などの誌上で活躍。6月には竹書房より単行本『荒川道場』が発売、7月には大好評の『江戸むらさき特急』がビデオ化されてる。

ありませんが、普段の生活で面白いなと思うことはノートに書き留めておきます。単語だけポンと書いておいて、後で見たら何のことだかわからないというのもよくありますけれど。

—テレビからネタのヒントを得ることは？

ほり 仕事中でずっとテレビをつけてますから、あるとは思いますけれど、ほとんどは浪人中に見ていた蓄積によるところが多いです。浪人中はこんなにテレビばっかり見ていてどうなるかと思うほど朝から晩まで見ていましたから。でも、漫画家になってから結構役に立っているみたいで、無駄じゃなかったんだなと。

—時代物にこだわった理由は？

ほり ぼくの場合、時代物といっても、格好が時代物というだけで中身は現代物ですから。

—そのギャップが面白いんですよね。

ほり 崩せるということは、時代劇がきちんとしていたからこそできたことなんですよね。

—そうかもしれませんね。蓄積があったとはいえ、連載となるとネタにつまってくることもあるのでは？ 連載中のエピソードがあったら聞かせてください。

ほり 最初のうちは楽しくやっていても、ネタがつまってきたりして、だんだん自分自身も楽しめなくなってきたりする。ここ最近も、ちょっとつらいものはありましたが（笑）。そうえいば、前に描いたものと同じものを描いてしまったことがありました。あの時はこっぴどく怒られたなぁ。「これ、前にかきましたよ」って。

人を笑わせる人ってエライ!!

—連載ですとそういうこともあるでしょうね。ほりさんは、最初からギャグ漫画を描いていたんですか。

ほり そうです。何といっても赤塚さんにあこがれていましたから。だから、ギャグが入っていないと不安になるんです。でも、いまの御時世、笑いをかくのが難しくなりましたよ。ギャグでかいたことが、その後実際に起こったりするから。最近はかいたあとで反省することが多くなりました。

—反省するのですか。真面目ですね。

ほり ぼくは真面目ですよ（笑）。

—漫才師の方もまじめな方が多いと聞きますよね。

ほり そうですね。ぼくは、人を笑わす人って偉いなと思っているんです。

—注目しているコメディアンはいますか。

ほり ダウンタウンは好きですね。若手コメディアンの中にはコイツらちょっと勘違いしてるんじゃないかなというのもいますけれど。

—どんなところが？

ほり 本筋とは違う部分で人気をとろうとしているような人たちがいるでしょう。アイドルっぽくなっちゃって。まぁ、これは本人たちよりも周りに責任があるのでしょうけれど。

ギャグは30過ぎてからが面白い

—ほりさん自身、若い頃のギャグと現在を比べるとどうですか。

ほり はっきり言って若い頃のってキライです（笑）。

—どんなところが？

ほり 面白がり方が好きじゃない。やっぱり、ギャグは30過ぎてからですよ。ぼくも去年30歳になったんですけれど、このくらいになって一生懸命バカなこと考えている自分で結構おもしろいなって思うんです。

—こだわりがありますね。

ほり 若い頃はそれはそれで良かったんでしょうけれど、自分が読者だったら「コイツ嫌いだな」って思いますね（笑）。

—自分で決まったなという手ごたえを感じるのはどんな時ですか？

ほり 背景や着ている物など細かい部分へのこだわりがうまくいっていて、なおかつ全体的に勢いがあるまま終わる時です。

—オチもスパッと決まって。

ほり それがぼくは、きれいにオチるのが嫌いなんです。そりゃ、たまにはきれいにオトすこともありますけれど。前フリだけで爆笑がとれればそれでいいかなと思ったりもします。全体的にきれいな笑いよりどこか一カ所ズバ抜けておもしろい笑いが好きなんです。

—ほりさんは、欽ちゃんとかドリフの時代ですよね。

ほり もろにその時代です。どちらかというと、欽ちゃんのきれいな笑いよりも、漫才ブームのひどいこと言って笑わすほうが好きでしたけれど。

—ところで、ご自分の作品の中で好きなキャラクターはありますか。

ほり ぼくは、すぐキャラクターを捨ててしまう癖があるんです。

—そうですよね。次回出てくるかなと思っていると出てこない。

ほり 自分自身が飽きてしまうんです。続けたほうが商品にはしやすいのでしょうけれど。

—好評の『江戸むらさき特急』の連載もひと区切りだそうですが、今後の予定は？

ほり ずっと仕事が続いていたので、いざ時間ができたら何をしたらいいかわからないという感じですね。

—読者としては、次回作が気になるところですが…。

ほり お話したいところなのですが、実はまだ具体的に何も決まっていないんですよ。ただ、4コマはもういいかな…と。侍と武士は違うというこだわりもあるし。今はまだ、旅行でもしてのんびりしたいです。韓国あたりでも行きたいですね。

© ほりのぶゆき
協力：株式会社小学館

MUSIC界の冒険者たち

時は現代、
音楽を武器にする冒険者あり。
その者たちの姿と口述をお伝えしよう。

NOW PRINTING

この冬発売予定
●「夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～」

シングルCD(特殊パッケージ仕様)
カップリング曲●星を空に…

吉田由香里

Yukari Yoshida

●PROFILE●
本名：吉田由香里／7月7日、神奈川県生まれ。A型／趣味 ドライブ、料理(本場インドカレーなど洋食系)

女性だけのサルサ系バンド「チカ・ブーン」の初代ボーカルとして、本場キューバでのライブも経験した由香里さん。その後、マンガ家稚野鳥子さんの作品イメージアルバム「ちやとり図鑑」に参加したり、バンド「東京のひと」を結成してライブ活動などを続けてきたが、今回ナムコのRPG『テイルファンタジア』のテーマ曲で、本格ソロデビューとなった。

──そもそも、汝と音楽の出会いは?

「小さい頃からエレクトーンをやっていたんですけど、歌はそこの先生から高校の時に勧められたのがきっかけです。少し自信がついたところで、都立大のジャズ研究会に入れてもらい、今度はサルサなどのラテン音楽とめぐり会うことになるんですが……」

──本場キューバへも行ったそうじゃのう。

「チカ・ブーン時代に約一か月ほど。アジア系の人自体が珍しい土地柄ですから、何をやっても大受けで、道を歩いていても100メートル先から『チナ、チナ』って。中国人だと思われるんです。また、現地の音楽スクールにも通ってパーカッションを習いました。でも、本場の人たちの演奏を聴くと、『私には到達できない境地だなあ』と思わされましたね」

──どんな歌手を目指しておるのか?

「抽象的ですが、〝自分の音〟がある歌手でしょうか。遠くで歌っていても、すぐに私だとわかるような。例えばケイト・ブッシュのような、説得力のある歌い方に憧れますね」

──汝はゲームが好きか?

「家でやると時間を忘れて熱くなっちゃいそうだから、ゲームセンターでサラッと100円入れて……。ナムコさんの『鉄拳』かな。ああいう格闘ものが好き! RPGはやったことがないんで、『テイルファンタジア』が初体験かな……これ、もらえますよね(笑)」

──ムッ、汝の周りに小さな命が見えるぞ。ひぃ、ふぅ、みぃ、……全部で5つじゃな。

「家にハムスターがいるんです。映画から採ってベン、『トム&ジェリー』からトム(ジェリーは里子に)、『ぼくの地球を守って』からアリスなんて名付けて。その後子供が生まれてワッと増えたんですが、友人に配って回ったので今は5匹。ベンのお嫁さんでアルジャーノンもいたんですが、すぐ死んじゃいまして……。小説も何度読んでも泣けるけど、この名前はもう、永久欠番かな～。」

──今度の曲は歌ってみてどうじゃ?

「とっても元気な曲で、私のキャラクターや声質に合ってますね。カップリングはしっとりしたバラードで、こちらは私の別の面を表現できそう。ゲームに疲れた時に曲が流れてきたら、ホッとしてほしいな」

テイルファンタジア

SFC

発売日未定、価格未定

©藤島康介 ©NAMCO LTD.

高名な剣士ミゲール・アルペインの息子クレス(主人公)が、幼馴染みのチェスターや囚われの少女ミントなどと協力して、世界樹ユグドラシルにまつわる謎を解き、世界を崩壊から救おうとする──これが、SFC版ではナムコ初となるファンタジーRPG『テイルファンタジア』の物語だ。

戦闘は主人公がマニュアル、それ以外はプレイヤーが行動を指示するリニア・モーション・バトルシステムを採用。初心者はじっくりと、マニアはサクサクとゲームを進められる。また、ナムコ得意の音声合成も期待大! 32Mの大容量を生かし、草尾毅(クレス役)を始めとする豪華声優陣が、呪文や得意技で百種類以上もの台詞を叫ぶ。

＊画面は開発中のものです。

海を臨む郊外サーキット、
摩天楼瞬く近未来ネオポリスを、
テールを滑らせマシンが駆け抜ける――

システム・スーパー22搭載

Cyber Cycles™

サイバーサイクルズ

多くの場合、四輪は「道具」である。早く、快適に、目的地まで移動するための「手段」に他ならない。しかし、二輪車を考える場合、全くその発想は異なる。そこには何の目論見もなく、ただ単に、走りたいから走るのだ。体を車体にぴったり沿わせて、時に煽り立て、時にいたわり、ライダーがマシンと一体化した時、至極の時間と空間を共に過ごせるのだろう。

と、前置きが長くなってしまったが、そういった意味合いで、車のゲームとバイクのゲームも微妙に違いがあるのだ。『エアーコンバット22』で実力は検証済みのシステム・スーパー22搭載。インプットされた実際の数値から瞬時に計算されるマシンの挙動は、実にリアルで繊細だ。もちろんこれはゲームだから、レースを争いトップになるのが目的だが、実車と変わらぬ高性能マシンを自らの手足として操って、ワインディングロードに身を委ねてみてほしい。きっと今までにない体感を得ることだろう。マシンは3タイプ。それぞれに特徴があるので、一通り試してみて自分にあったマシンで走りこめ。

さあ、コースを覚え、ライン取りをしっかり頭に入れて、大胆に、かつ繊細に、四輪にはないセクシーなコーナリングを体験してほしい。

ネオヨコハマのハイウェイで競り合う。気分は金田と鉄男だ

ライダーズ・ビュー
『エースドライバー』等で使用した視点切り替えスイッチをここでも採用。一人称では左のような迫力ある視界が開ける。でも自分のマシンが見えている方が、走行感覚がつかみやすい。

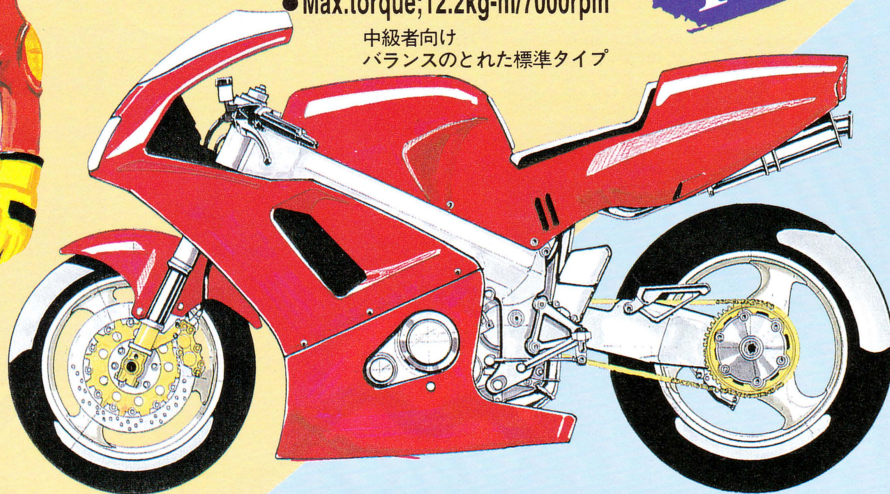
派手にウィリー
物理的計算でウィリーを算出してるので、実際と同じ状況下でウィリーする。また、シートが振動してサスペンションが動いているのが分かる。細かい所まで実にリアルだ。

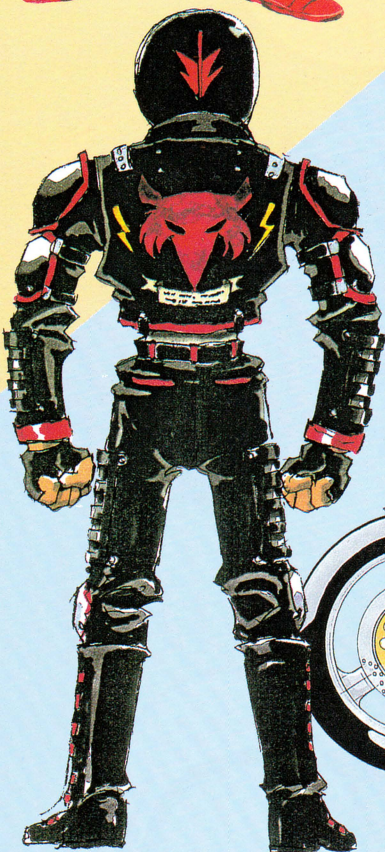
Select Your Machine!

NVR 750R

レーサータイプ

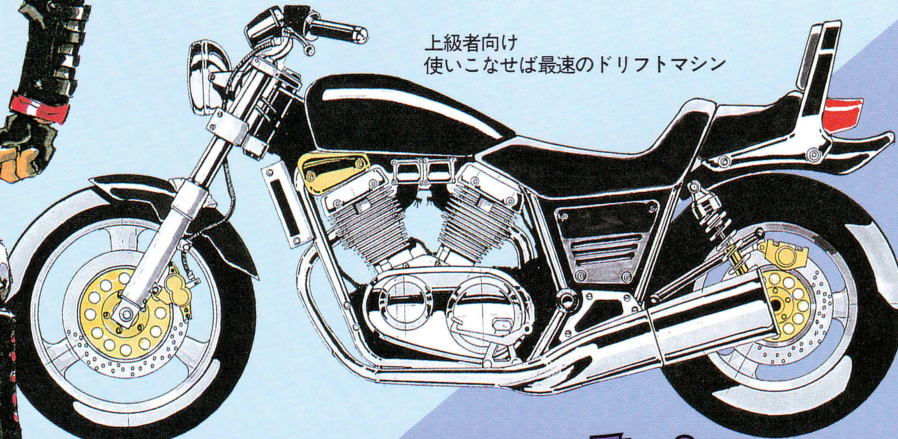
- Displacement;750cc
- Max.power;220ps/13500rpm
- Max.torque;12.2kg-m/7000rpm

中級者向け
バランスのとれた標準タイプ

ハルナ乗りVS.ダートラ乗り

マシン性能と共に、ライダーにもそれぞれクセがある。NVRのライダーはコーナリングで、上半身が深くかぶって頭がインに入る通称「ハルナ乗り」。力ずくの迫力あるフォームだ。ワイルドホッグに乗るアメリカン野郎は、コーナーでは足を出してドリフトしていく「ダートラ乗り」と、両者全く違った乗り方だ。

WILD HOG

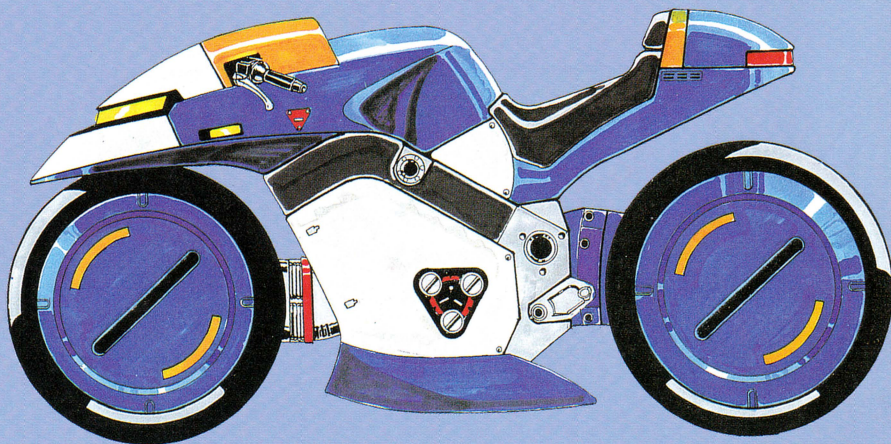
アメリカンタイプ

- Displacement;1300cc
- Max.power;190ps/8000rpm
- Max.torque;20.3kg-m/7000rpm

上級者向け
使いこなせば最速のドリフトマシン

anthias

近未来タイプ

- Max.power;1110kw/11900rpm
- Max.torque;9.0kg-m
- 超電動モーター使用

初心者向け
旋回性が良く扱いやすい

アンティアスに乗るのは実は女性ライダー。腰が引けてるハングオンが、ちょっとカワイイ

中華街入口　直角右コーナーが2回連続する。道の端を有効に使って、大きくアウト・イン・アウト

360°ターン　ゴール手前の最後の勝負所。最初は膨らみがちにアウトで、後半インにつき一気にゴールイン

ループ橋　ゆるやかなバンクカーブ。インを走った方が距離的には短いが、追い越しをかける時にバンクを利用するのも有効だ

3連シケイン　小さい直角コーナーが左—右—左と3回続く。しっかり減速し、ハーフアクセルでリズミカルに切り返そう

ゴールのストレートに向かって全開だ

BEGINNER

GREEN HILL

海、山、市街地を臨む郊外サーキットで、初級者向けの走り易いコース。全長2900m。

1コーナー　回り込んでいるコーナーなので、少し奥まで突っ込んで攻めよう。しっかりブレーキングする

START

シケイン　トンネルのなかで見にくいが、直線的にカットするラインを狙え。コースアウトするとスピードが落ちるので要注意

EXPERT

NEO YOKOHAMA

近未来の横浜を想定した中・上級向けの市街地コース。首都高やループ橋、チャイナタウンと夜の横浜の雰囲気が存分に味わえる。全長7836m。

▼早い速度で小回りがきく「ダートラ乗り」は、マスターすると結構ハマるのだ。

1stシケイン　首都高乗口手前にシケイン。落ち着いてよく形を覚え、直線的にショートカットする

バスストップシケイン　下りながらの連続シケインは、このコースで1番クラッシュしやすい要注意ポイントだ。1つ目の進入はブレーキングを遅らせて奥まで突っ込み、アウトからインをかすりながら2つ目を抜ける。十分減速してゆっくりとクリア

掟破りのドリフト走法 WILD HOGを乗りこなせ!!

ただ早く走るだけでは物足りないというマニアックなライダーには、ワイルドホッグがおすすめだ。かなりキレてるアメリカン野郎の、掟破りのドリフト走法をマスターしよう。ドリフトさせてコーナーを曲がるダートラ乗りは、慣れてくると、最短距離で小気味よくコーナリングでき、もちろんタイムも上がるんだ。

■コーナーの走り方

コーナーは普通アウト・イン・アウトだけど、ダートラ乗りの場合は、インから入る。車体を寝かせるとドリフトして滑りだすが、マシンは起こさず寝かしたままスピードコントロールし、コーナー出口のちょうどいい所で、思い切りよく、スパッとマシンを起こす。起こすタイミングが悪いと、立ち上がってもまっすぐ走らず横にいってしまうので注意が必要だ。ポイントは、早めに寝かして早めに起こすこと。コーナーでは早めに方向を変えて、まっすぐいけるラインを見つける、という感じで走ると感覚がつかみやすいだろう。華麗なハングオンもいいが、荒馬を乗りこなし最速ラップをたたき出すというのも、こたえられない醍醐味だ。

4・22 ON AIR

GPライダーによる サイバーサイクルズ トーナメント選手権開催

参加ライダー

GP1クラス：伊藤真一（ホンダ・94年世界ランク7位）
阿部典史（ヤマハ・93年全日本チャンプ）
青木琢磨（ホンダ・94年全日本スーパーバイク選手権ランク2位）

GP2クラス：辻村　猛（ホンダ・94年世界ランク3位）
原田哲也（ヤマハ・93年世界チャンピオン）
青木宣篤（ホンダ・94年世界ランク10位）

GP3クラス：坂田和人（アプリリア・94年世界チャンピオン）
徳留真紀（アプリリア・94年世界ランク8位）
仲城英幸（ホンダ・94年世界ランク９位）
青木治親（ホンダ）　加藤義昌（ヤマハ）
須貝義行（ホンダ）　井形とも子（ホンダ）　菊地寛幸（ホンダ）
山本武宏（ホンダ）　宮坂　賢（ホンダ）

今年も鈴鹿サーキットで開催された「ロードレース世界選手権・日本GP」。その直前の4月10日、「GPライダー頑張れパーティ」にて、『サイバーサイクルズ』によるレース大会が行われた。エントリーはそうそうたるメンバー。世界ランキング7位のGP１ライダー伊藤真一を始め、93年全日本チャンプの阿部典史、GP２クラスの93年世界チャンプの原田哲也、以前本誌にも登場した青木3兄弟らが、実戦さながらに盛り上がった。さすがにプロのライダーたち。彼らはコースやマシンの特徴をすぐ覚えて、上達が速いのびっくり。白熱したバトルの末、レースを制したのはGP３クラスの加藤義昌選手。熱戦の模様は、4月22日、ＷＯＷＯＷの日本グランプリ予選の番組内でオンエアされた。

▼迫力の50インチプロジェクターで最大４台通信。もしかすると謎のマシンが存在するという噂も…

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ

La Guide de Japon

『ニューシュータウエイ2』で盛り上がっているたおしゃれなカップル。夜遅くまで遊べるのがうれしい♪君たちも常連?

昼はファミリー、夜はヤングアダルトにアピール。昼と夜では演出も変わる。同じフロアにはボーリング場もある。

『PLID'S桑名』の元気いっぱいのスタッフ。(左から)影洞くん、渡辺真理子さん、加茂店長、広瀬さん、本郷くん。

夜になるとスタッフのユニフォームも、プラボみたいにぐっと大人っぽく変わる(左から)渡辺美帆さん、丹羽くん。

東海最大の規模を誇るショッピングセンター、MYCAL桑名が3月24日にオープンした。その2番街にあるのがマイアミ風のトロピカルな『プリッズ桑名』。驚くなかれ、店内には熱帯魚がヒラヒラと泳ぎ、天井にはかわいいプロペラ飛行機も飛んでいる。パームツリーやフラミンゴのネオンサインに、気分はすっかり南国だ! 1000m²の広い店内には155台のマシーン。もちろん機種も三重では初めてという6人乗りの『ギャラクシアン³アタック・オブ・ザ・ゾルギア』はじめ、人気のものがズラリ。東海エリアでは、最先端を行くゲーム・パラダイスだ。

ここは珊瑚礁の海の中?インフォメーションカウンター側にはカラフルでキュートな熱帯魚がヒラヒラと泳ぐ水槽あり。

『プリッズ桑名』の自慢はコックピットもの。スタンダードではなく、デラックスタイプが揃えてある。『エースドライバー』は実況つきで盛り上がるゾ。

■プリッズ桑名店
三重県桑名市新西方1-43 ☎0594-24-5148
10時〜23時(金・土・祝前日は24時まで) 無休

大人気の『スパイラルホール』や『ゼロス』、『ショーレビュー』など、メダルゲームは充実。

店内を旋回する双翼のプロペラ機。これ、プロペラの推力で動いているんだって!

18時以降は照明も青から赤に変わって、夕焼けのイメージ。20時以降はグーンとカップルの姿が増えてくる。すでに桑名っ子たちの新デートコースになっている。

桑名MAP

1番街名物は噴水広場。吹き抜けになった天井までダイナミックに水を吹き上げる。なかなか、飽きさせないよ。

日本初の参加型・対話型エンターテインメントパーク『ダイナレックス』は、対人型レーザーシューティングゲームや、リアリティシミュレータの迫力ある映像と音で宇宙への冒険旅行が楽しめるゼノンシアター、おとぎの国のアスレチックで子供達に受けているディガーズマウンテンなど、10のゾーンに分かれている。

桑名

大都市・名古屋と工業都市・四日市のベッドタウンとして開けた桑名は、かつては松平十一万石の城下町で、東海道五十三次の宿場街として栄えた。三つの大きな川が流れ込む水郷都市でもあり、七里の渡し、住吉浦、小パナマと呼ばれる船頭平閘門、千本松原などの名勝も多く、船で巡れば、昔日の賑わいがしのばれる。

桑名といえば焼きハマグリ?じゃあ、貝づくしでいってみようか。

名古屋から関西本線・快速で20分のちカイ距離。その桑名の新しい名物は、今年3月オープンの「マイカル桑名」だ。桑名の郊外、ちょっと小高い丘にある。

この界隈じゃ大評判、東海一のショッピングセンター。1番街、2番街、3番街と3つの街からなり、買い物、食べ物、遊びの花も満開だ。日本初と噂飛びかい、注目の的が『ダイナレックス』。『ブリッズ』やボウリング場、映画館もあって、愉快痛快。パーキングも4000台。岐阜や名古屋、四日市から、足取り軽快に人が来る。

桑名の夏は、水郷花火大会(7月下旬)、日本一やかましい石取祭(8月第1日曜)、桑名総おどり(8月中旬)も開催される。友達誘って行ってみないカイ?会話も弾んで、大正解?(さて、カイはいくつあったかい?)

ユニセックスの生活雑貨が大学生にウケている『BEAUX-ARTS』(ボザールと読むんだよ〜)。オリジナルの牛柄エプロン、牛柄パジャマがかわいい。

おしゃれなオリジナル家具や輸入インテリア雑貨がそろう『FRAN DECOR(フランデコール)』。フィッシングチェアは狭いマイ・ルームにもぴったりのスグレモノ。

イギリスやフランスで大流行のクリスタルメイズも上陸。知性と体力を駆使して迷路を抜け出せ!

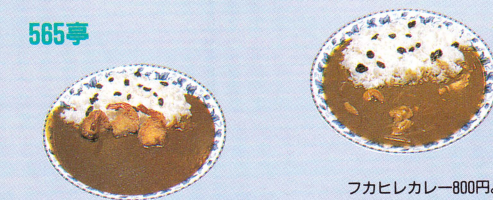
■MYCAL桑名

1番街は個性派専門店『アンク』、ファッション専門店『ビブレ』、生活百貨店『サティ』、2番街は生活考房『ヴィメイト』、南国マイアミ気分の『パームボール』と『ブリッズ桑名』、3番街は8つの映画館が集まった『ワーナーマイカルシネマズ桑名』、『ダイナレックス』、テーマ型レストラン街『粋族館』と、3館構成。食・遊・ショッピングが一体となった西日本最大のSC。桑名駅からバス約15分。

桑名市新西方1−2 ☎0594-24-5555 10時〜20時 無休

粋族館の水槽には、チョウチョウウオやナポレオンフィッシュも気持ちよく泳いでる。

お腹がすいたら、水族館、いえ「粋族館」ヘレッツ・ゴー。このレストラン街では、どの店にも水槽があり、まるで本物の水族館のよう。熱帯魚を眺めながら、食事は優雅ですぞ。和洋中、何でもござれ。何を食べるかは、気分次第だよね。

565亭

エビフライカレーはこのボリュームで700円。

フカヒレカレー800円。

粋族館のエントランスホールには、魚だけではなく海に棲む神様も陳列されている。

その手は桑名の焼きハマグリ

弥次さん喜多さんも食べたのが、桑名の焼きハマグリ。遠浅の海岸が続く桑名は、江戸時代からハマグリが沢山とれた。桑名の浜の沖合には揖斐(いび)川、長良川、木曽川、の三つの川が流れ込み、真水と海水がほどよく混じって貝や海苔がよく育つのだ。焼きハマグリは手軽に食せる店が発見できなかったが、名物・志ぐれ蛤を買って帰ることにした。新之助貝新は、特別製のたまり醤油で、粒よりのハマグリを風味よく煮てある。貝の器やハマグリ型の容器など、しゃれた器に入れてもらえば、気のきいたお土産になる。ああ、しかし、その手を喰ってみたかった焼きハマグリ…。

今中町の専正寺にある蛤墳。文政年間、この地の貝殻を見て、ハマグリへの感謝と供養のためにこの碑を建てたという。さすが桑名だ、食べられたハマグリの冥福を祈ろう。

ハマグリの蓋を開ければ、中にはあさりとハマグリの佃煮が。桑名駅前やマイカル桑名にも出店する新之助貝新☎0594-22-0490

かつては地面が貝殻で覆いつくされるほどだったというハマグリも、近年では数が減少ぎみとか。

〝生地作り〟と〝焼き〟が命。
今回は、イタリアン・トマトのデザートメニュー、
クレープに挑戦!!

おウチで簡単イタトマ料理

チョコレートクレープ&フルーツクレープ

イタリアン・トマト　カフェ丸井戸塚店
営業時間　AM10：00〜PM9：30
住所　〒244　神奈川県横浜市戸塚区戸塚町10
丸井戸塚店地下1階
☎　045（861）8910

初めてクレープを食べた日のこと、覚えていますか。甘い香りに引きずられるように、気がつくと「チョコレートクレープ下さい」なんて大きな声で言ったりして。
一瞬われに帰ると、周囲にはオーダーを待っている女の子が数人…。お店の人が器用な手付きで焼く姿をじーっと見つめながら、念願のクレープをひと口、ふた口、またひと口。
華奢なようでいて弾力もあるクレープ皮の不思議な歯応えが、おしゃべりに花を咲かせ、とっても楽しくさせてくれたっけ。
今回は、ドレスアップしたイタトマのクレープに挑戦。教えてくれたのは、イタリアン・トマト　カフェ丸井戸塚店の山崎和明店長。
自分で作るもよし、（失敗したら!?）お店で店長の自信作を食べるもよし。お店はJR東海道線と横須賀線が走る戸塚駅前の丸井の地下1階。ショッピングの合間にクレープ&ティーブレイクはいかが？

ノワーズ読者サービス

本誌をイタリアン・トマト　カフェ丸井戸塚店にご持参下さい。ケーキ、またはお料理をご注文の際、１ドリンク（ソフトドリンクに限る）をサービスさせて頂きます。
サービス期限：'95年７月20日まで

材料

生地10枚分（15cmのフライパン使用）

薄力粉（ふるったもの）	80g
全卵	２個
砂糖	15g
塩	少々（ひとふり）
牛乳（人肌に温めたもの）	250cc
コアントローorラム酒	10cc
＊バニラエッセンス	少々
（orバニラアイスクリーム小さじ１杯）	
バター	小さじ１杯
（生地を焼く時のバター	少々）

デコレーション用

生クリーム	500cc
砂糖	120g
バニラエッセンス	少々
バニラアイスクリーム	適量
チョコレートクリーム	適量
アーモンドスライス	適量
バナナ（＆好みのフルーツ）	適量

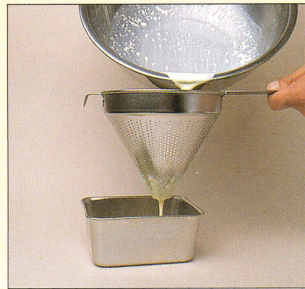
山崎店長からの一言

皆さん、お菓子を作る時は、材料をキッチリ計って下さいね。下準備は大胆に、飾りは繊細に。生クリームのしぼり器にはクリームをたくさん入れすぎず、掌に握り込むように。あとはお好みのフルーツやデコレーションで楽しんで下さい。当店のクレープも食べに来て下さいね!!

クレープの包み方をかえてのバリエーション。ジャムやマーマレードをガムシロップでのばしてソースを作ると簡単です。右ページ上の写真左側では苺ジャムのソースを使用しています。

作り方

・1・

バターを除く生地材料を混ぜます。牛乳は最後に入れますが、人肌に温めて３回にわけて入れます。生地はこねすぎるとコシが出てしまうので、力を入れずサクサクッと混ぜます。＊バニラエッセンスがない場合はバニラアイスクリームで代用、ただし砂糖は半量に減らすこと。コアントローがなければラム酒で香りづけを。

・2・

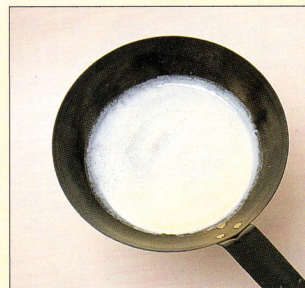
混ぜ合わせた１の生地をこします。こすことで、生地のダマをなくし、なめらかにすることができます。この作業くれぐれも忘れずに！　こし器がない場合は、大きめの茶こしでも代用できるでしょう。

・3・

小さじ１杯のバターをフライパンで熱します。キツネ色になる寸前（バターは焦げやすいので気をつけて）で火からおろし、２の生地に加えます。㊟写真のようにここでは混ぜずに、このままの状態で、冷蔵庫で１時間ほどねかせます。

・4・

生地を焼く作業に入りますが、フライパンは熱しすぎないことが鉄則！　水滴を落としてジュッというようじゃ熱すぎる。プロはフライパンを10cm位まで顔に近づけ温度を計ります。120度程度のほんのり優しい温かさを感じたらOK（火傷要注意！）。熱すぎる時は濡れぶきんにフライパンを置いてさまして下さい。

・5・

１時間ねかせた生地を軽く混ぜ合わせます。適温のフライパンに薄くバターを塗り、お玉７分目位約60ccの生地夜を流し、一気に広げます。手首を使って、フライパンをまわし、素早く、全体に、均一に生地を広げるのがポイント。もたもたしてると生地がでこぼこのまま焦げついてしまいます。

・6・

弱火で１分弱。生地の表面が乾いてふちがキツネ色になってきたら、裏にひっくり返す時期。時間よりも、目で確かめて。焼きが足りないと、フライパンからうまく剝がれないし、焼きすぎると生地がパリパリに固くなってしまいます。とにかく慎重に片時も目を離さないでヨ！

・7・

緊張の瞬間、ようやく形になってきたクレープをひっくり返します。火からおろし、竹串でクレープのふちをフライパンからそっと剝がしていきます。片方の手で端をつまみあげたら、サッと裏返す。裏面は焦がす必要はありません。フライパンの余熱で、余分な水分をとばす程度で充分です。

・8・

焼きあげたクレープはさましておきます。お皿の段差を無くすために、キッチリとラップを張ります。写真をよ〜く見て下さい。ピンと張ったラップの上にクレープを置いておくと変形させずに、さますことができます。

・9・

デコレーション用クリームを８分立てに泡立てます。生クリーム、砂糖、バニラエッセンス（なければ省いても可）をボールに入れたら、氷水で冷やしながらホイップ。泡立て器をスッと持ち上げた時、〝一瞬立ちそうなんだけど、おじぎをする〞時が、８分立ての見極め。立てすぎると分離するので気をつけて。

・10・

フルーツをカットします。バナナはたて半分に、その他、好みのフルーツは１cm角に切るといいでしょう。苺、ピーチ、パイン等々季節のフルーツを楽しみたいですが、スイカだけは生クリームには合わないようですよ。

・11・

クレープ皮にフルーツを巻きます。生クリームをしぼりだし、その上にバナナをのせると、バナナが固定して巻きやすくなります。あとはクルクルッと転がして下さい。

・12・

いよいよフィニッシュ。飾り用にバニラアイスをクレープにのせ、生クリームをしぼり出します。左右３cm幅のジグザグ形にしぼり器を動かし、キレイな形に仕上げて下さい。最後にチョコクリームをかけ、アーモンドとチェリーを飾ったら出来上がり。もちろんデコレーションデザインは、あなたのセンスにおまかせ！

※デザート以外のクレープ皮の利用法：タコス皮のようにして、レタス・カツレツ・中濃ソースorケチャップを巻くと軽いランチにもgood！

VS　李超狼戦

李の使って来る技は、基本的にはロウと同じ系統のもの。もともと中段攻撃が少ないので、その攻撃は「レフトジャブラッシュ」や「スピンキックコンボ」など、上段に集中しやすい。これらをしゃがんでかわし、すぐに「スライディング」に移行、倒れたところへダウン攻撃を入れるのがベストだ。李はポールの「三宝龍」にあたる「シュレッダーキックコンボ」も持っているので、たまに中・下段の攻撃も繰り出して来るが、気にする必要はない。強気でガンガン行っても勝てる相手だ。オリジナル技として、「ドラゴンタイプ」の代わりに通常投げ「ネットフラクチャー」がある。

李超狼の使い方

基本的には、ロウと同じ戦法――つまり「左連拳」と同じ操作の「レフトジャブラッシュ」から展開していけばいい。それにプラスして、ポールの「三宝龍」と同じ操作で「シュレッダーキックコンボ」を出せるのが重要なポイントだ。威力の大きいこの技を、中段攻撃として取り入れて戦術を組立てていこう。投げ技は、「ネックフラクチャー」よりもすぐにダウン攻撃に入りやすい「折檻パンチ」の方が有利だ。

李超狼10連コンボ

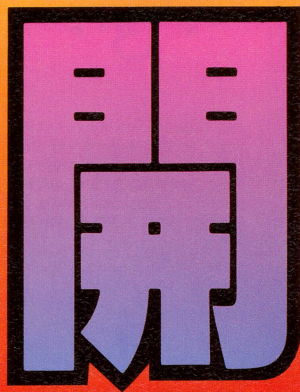
入力	↘	☆			☆					
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

MISHIMA KAZUYA
三島一八

一八を使う上で、絶対にマスターしたいのが「風神拳」である。威力も大きく、コマンドの難易度も高くはない。これで相手をダウンさせたら、すかさず「破砕蹴」または「骸割り」。これが基本だ。投げ技から入るのであれば、基本技の「旋蹴り」が最も有効だ。10連コンボは、ダッシュ動作から入らなければならないので、難易度が高め。そして、４発目と６発目が連続技の区切りとなっているので、ここでの入力を注意しないと10連が完成せずに終了してしまう。最後は「風神拳」の強力版「雷神拳」でフィニッシュとなるが、普段は滅多に決まらない技だけに、爽快感は最高だ。

技　　名	コ　マ　ン　ド	攻撃種類
体落し	接近して	
旋蹴り	接近して	
超ぱちき	接近して→→	
ワンツーパンチ		上、上
右踵落とし	→	中
破砕蹴	→↗	中
雷神拳	→ニュートラル↓↘	中
骸割り	前大ジャンプ始め	中
奈落払い	→ニュートラル↓↘	下、下

三島一八10連コンボ

	→→			☆		☆				
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

記号説明

■表中の➡（太い矢印）は長く押す。
→（細い矢印）は短く押す。

■☆印のある技と技の間で攻撃を受けている側が一瞬フリーになりガード、脱出、反撃等ができる。

VS　熊戦

見た目は相当珍しい動物キャラクターの熊。しかしvsジャック戦を想定して戦えばOKだ。ポール必殺の「崩拳」で一気に倒しに行きたいところだが、これがなかなか入りにくい。そこで足技を中心とした戦いから入って行こう。まずスタートと同時に距離を置き「三宝龍」。そして起き上がるところを狙ってのジャンプRK。タイミングさえきちんと合わせれば、このジャンプRKを繰り返すだけで楽勝だ。起き上がり時なら「崩拳」をあてることも可能。コマンド入力の易い方を選べば間違いないだろう。接近戦は比較的威力の大きい投げ「ベアハッグ」に要注意。

熊の使い方

熊の基本形はジャックだが、それ以外の流用技も魅力的だ。まず、ミシェールの「通天砲」にあたる「ベアヘブンキャノン」。これはリーチが長いだけあって、使い勝手がいい。また、「超ぱちき」にあたる「ベアぱちき」は一八の場合と違って、進行方向に十字キーを１回入れるだけで出すことができる。投げ技は「ベアハッグ」がオススメだ。

熊10連コンボ

入力	⬇		☆	☆						
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

PAUL PHOENIX
ポール・フェニックス

ポールの場合、ウラワザをマスターする必要はほとんどない。それよりも、基本技と説明書にある６種の必殺技を完璧に身に付けよう「落葉」でガードを揺さぶり、ダウンしたら、「岩石割り」、立ち上がりに「崩拳」だ！　中でも必須と言えるのがこの「崩拳」。これの使えないポールなんて意味がない言い切れるほど。このパターンに「三宝龍」や基本技を混ぜていけば、圧倒的な強さとなる。10連コンボは、ジャブ、ストレート、足ばらい等多彩な技の組み合わせが魅力的だ。３発、４発、３発の３段階で構成されているので、ガードされたら無理に10連を狙わず、途中で攻撃を変えてみるのも手だ。

技　　名	コ　マ　ン　ド	攻撃種類
腕取り逆十字	接近して	
一本背負い	接近して	
裏当て	接近して→→	
ワンツーパンチ		上、上
PKコンボ		上、上
PDKコンボ	⬇	上、下
岩石割り	しゃがみ途中	敵ダウン中
三宝龍（中段）	→→ or↘	中、中、中
三宝龍（下段）	→→ ↓or↙	中、中、下
瓦割り	しゃがみ途中	中
瓦割り崩拳	しゃがみ途中→	中、中

ポール・フェニックス10連コンボ

			☆				☆			
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	12	7	5	7	4	5	7	8	25

VS アンナ・ウイリアムズ戦

「ニーナと技の系統が同じだから」などと、たかをくくっていると痛い目にあうのがアンナだ。漫然と戦っていては、勝利をつかむことはできない。スタートしたら、ともかくダッシュで近づき、まずは「居反り」か「四方投げ」で投げる。倒れている時間が短いので、ダウン攻撃にはこだわらずに起き上がりを待つ。そして起き上がって来るところへ、ジャンプRK。一度倒したら、二度と立ち上がらせないという位の意気込みで、ジャンプRKを連発していこう。4、5回も繰り返せばKOだ。逃げられた時にも焦らず同じパターンを繰り返して行けば大丈夫。

アンナの使い方

アンナは、全ての技がニーナと同じなので、ニーナでも使える戦い方を教えよう。それは最大威力のガード不能技「ハンティングスワン」の使い方である。スタートと同時にダッシュし、まずは「四方投げ」。そして少し下がって「ハンティングスワン」を出す、これだけだ。モーションの大きい技なので、起き上がる前にその部分を終わらせてしまう訳だ。CPU戦ではかなり使えるぞ。

アンナ10連コンボ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

「双拳破」と足技系の「コンボ」、ダウンと立ちの両方に使える「ニールキック」がニーナの基本だ。この「ニールキック」は〝ひるみ技〟なので立ちガードされても次の技に移行できるので便利だ。さて、ニーナでプレイするなら一度はキメたいのが、サブミッションの連携だ。3種の繋ぎ方があるが、「掌握」から「立逆脇固」、「裏門鷹羽絞」への連携が美しい。方向キー入力から10回のボタン入力は高難度だが、練習する価値はある。10連コンボは4発、1発、5発からなるが、真ん中の1発がネック。ここで返されてしまう可能性が高く、中段攻撃もないため、しゃがみ防御されやすい。

技名	コマンド	攻撃種類
居反り	接近して	
四方投げ	接近して	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘	
掌握	接近して↓↘→	
首刈り十字固	掌握中	
立逆脇固	掌握中	
裏門鷹羽絞	立逆脇固中	
捨逆脇固	立逆脇固中	
ダブルスマッシュ		上、上
PKコンボ		上、上
PDKコンボ	↓	上、下
フラッシュコンボ	↘	中、上、上
アッパーストレート	↘	中、上
レイブキック	立ち上がり途中	下、中
ハンティングスワン	↙ (↑↑でキャンセル)	ガード不能

ニーナ・ウイリアムズ10連コンボ

攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

禁断の隠れワザ大公

日本中の男たちが、熱くたぎっている。ある者は最速を極めんとし、ある者は〝魅せる〟ことに魂を燃やし、そしてまたある者はひたむきに頂点を目指す。アプローチは違えども、彼らの求めるものはただひとつ。それは、最強の鉄拳を持つ者となることだ。プレイステーション版の発売から、はや2ヵ月が過ぎた。いま伝授しよう、これが鉄拳を極めるための奥義だ。

VS 王椋雷戦

通常投げはオリジナルとなるが、その他の技はほとんどミシェールと同じなのが王だ。中でも、王が好んで使って来る技のひとつに、「通天砲」がある。これが当たると非常につらいが、スキの大きな技なので、キッチリ見切って「三連ハイキック」を当てていこう。これを繰り返すだけでも勝てるのだが、「三連ハイキック」から「ドラゴンスラッシュ」へ移行して、倒れたところをダウン攻撃、起き上がりにジャンプRKという黄金パターンもある。また、時々「双拳破」を出して来ることもあるので、これもガードするのではなく、バックステップでしっかりと避けよう。

王椋雷の使い方

基本的な戦法はミシェールと同じだが、通常投げが「残月(RP&RK)」と「首投げ(LP&LK)」の2種類のオリジナル技となる。「残月」は相手をふっ飛ばす投げ技なので、背中からの「ダッシュスラッシュキック」や「ダッシュスライディング」に繋げるのがいいだろう。「首投げ」なら、ダウン攻撃を加えてから「双拳破」だ。好みの方を使おう。

王椋雷10連コンボ

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

MARSHALL LAW マーシャル・ロウ

中段攻撃や一撃必殺の技があまりないロウは、スピードを活かしたバトルを展開しよう。その要となるのが、同じボタンを押すだけで入力も簡単な「左連拳」だ。この「左連拳」がヒットすれば、そこから「ドラゴンナックルコンボ」や「ドラゴンスラッシュ」へ繋ぐことは比較的簡単だ。またロウには見せる技が多く用意されている。通常投げの「折檻パンチ」や「ドラゴンダイブ」、足技の「ドラゴンサマー」、「サマーソルトドロップ」なども美しい。

技名	コマンド	攻撃種類
折檻パンチ	接近して	
ドラゴンタイプ	接近して	
ワンツーパンチ		上、上
ステップインミドルキック	↘	中
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)	中
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)	中
左連拳		上、上、上、上、上
ドラゴンナックルコンボ	→	上、中、上
ドラゴンナックルコンボ		上、上
サマーソルトドロップ	↓(or↖or↗)	中
フェイントミドルキック	3連ハイの途中にレバー前	中
スライディング	しゃがみ状態から↘↘	下
ドラゴンサマー	↑	上、中
ドラゴンファング	↙ (↑↑でキャンセル)	ガード不能

マーシャル・ロウ10連コンボ

↘										
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

VS アーマーキング戦

中ボスを相手に、「ジャイアントスイング」なんて入りはしないから、"かっこいい勝ち方"にこだわってもいられない。スタートと同時に「エルボードロップ」でひるませ、ダッシュで追いかけてもう一発「エルボードロップ」でも、いきなり「ココナッツクラッシュ」でも構わないから、ともかくダウンを奪おう。そして小ダウン攻撃を当て、さらに起き上がりを「ナックルボム」で迎撃する。ここでも肝心なのが、一度ダウンを奪ったら二度と立たせない、と言うことだ。アーマーキングは「雷神拳」を持っているので、これをもらうことだけは絶対に避けたい。

アーマーキングの使い方

「雷神拳」も出せるキング、それがアーマーキングである。とは言っても、「雷神拳」自体が、見切りに先読みといった高度なテクニックを駆使してしか当たらない技なので、あまりお得感は感じられない。普通にキングをプレイするように使っていく方がいいだろう。ただ、一八でプレイする相手にキマれば、奴は屈辱感で一杯になること間違いなしだ。

アーマーキング10連コンボ

入力				☆			☆			
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

KING キング

キングはレスラーだけあって、豪快な投げ技が多く用意されている。最も威力の大きい「ツームストンパイルドライバー」と、通常投げの「ココナッツクラッシュ」がオススメだ。投げを打って、ダウン攻撃、起き上がりを「ナックルボム」というのが必勝パターンだ。下段攻撃の「アリキック」も使い易い。しかしプロレスは見せる格闘技である。「フランケンシュタイナー」や「ジャイアントスイング」を織り混ぜるのが、やはりかっこいい勝ち方だろう。10連コンボは上・中・下段が適度に組み合わされており多彩。特に後半の「アリキック」から中段攻撃への移行が有効だ。

技　名	コ　マ　ン　ド	攻撃種類
ブレンバスター	接近して	
ココナッツクラッシュ	接近して	
DDT	接近して↙↙	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→	
ジャガードライバー	接近して↓↘→	
ジャイントスイング	接近して→←↙↓↘→	
ワンツーパンチ		上、上
アリキック	座り前進始め	下、下、下
アリキック（カウンター時）	座り前進始め×5	下、下、下、下、下
スマッシュアッパー	→→	中
ミドルスマッシュ	→→レバーニュートラル	下
ダイナマイトアッパー	しゃがみ状態から→	中
フランケンシュタイナー	（投げ間合い外）↘	中
フランケンシュタイナー	（投げ間合い内）↘	投げ扱い

キング10連コンボ

				☆			☆			
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

ローディングギャラガの効用

ロード中のおまけとして好評だった、『リッジレーサー』の『ギャラクシアン』に続き、『鉄拳』では往年の名作『ギャラガ』が遊べるようになっている。そして、ここに重大な秘密が隠されていることが明らかになった。各ステージをパーフェクトでクリアすると、全部で8面用意されているステージへ進めるのだ。だが、パーフェクトクリアへの道は険しい。何かウラワザでもないのかと思っていたら、ありました！　実は△ボタンが連射ボタンになっているのだ。さらに、第1ステージを18・5以下のタイムでパーフェクトクリアするか、各ステージを空撃し5発以内でクリアすると、なんと自機がデュアルファイターに変身する。それでもダメなら、各ステージの%表示がされている時にセレクトボタンを押してみよう。コンティニューが可能になるぞ。『ギャラガ』全8面をコンティニュー1回以内でクリアした人だけが、ちまたで話題の隠れキャラを使ってのプレイが許されるのだ。クリアできた人は、キャラ選択時に一八を選んでスタートボタンで決定してみよう。

隠れキャラ登場。うお!?だ、だれだこいつは。

「ギャラガ」にそんな多くの秘密が隠されていたなんて！　もう、何がなんでもクリアするしかないよね！

VS P．ジャック戦

P．ジャックは、ジャックをも凌ぐ桁外れのパワーの持ち主だ。それだけにうかつに戦いを挑むと、数秒でやられてしまうこともある。スタートしたと同時に、まず投げに行こう。できれば「パイルドライバー」で大ダメージを与えたいところだ。ここで入れば儲けもの、後は起き上がりに「ハンマーナックル」を当てていけば楽勝パターンに入れる。最初の攻撃は、何も投げでなければいけないわけではない。すかさずダッシュして「パワーシザース」という手もある。ただ、これはガードされてしまうとキツイ反撃が来るので、一種バクチ的な戦法であるが…。

P．ジャックの使い方

ジャックをパワーアップし、バランスを崩した感じなのがP．ジャックだ。これだけの破壊力があれば、必殺技にこだわらずに、基本技だけでゴリゴリ押すだけの"力技"でも勝ててしまったりする。ジャックにも言えることだが、しゃがみパンチでの中・下段攻撃からの連携が有効だ。ここから「ダブルハンマー」や「10連コンボ」に繋げるのいいだろう。

P.ジャック10連

入力	↓		☆	☆						
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

JACK ジャック

動きは遅いが超ド級のパワーを持つジャックは、力技で相手を叩き伏せよう。まず打撃技としては、最大威力の「メガトンパンチ」と、上・中段への振り分けがある。「ハンマーコンボ」、ダウン攻撃にも使える「ハンマーナックル」をマスターしよう。スキは大きいが意外と入り易いのが「パワーシザース」。投げ技なら、破壊力の大きい「パイルドライバー」と、入力の簡単な「リフトアップスラム」を使って行こう。10連コンボはガードされやすいきらいはあるものの、全キャラの内で最高の威力を誇り、まさにメガドン技だ。

技　名	コ　マ　ン　ド	攻撃種類
リフトアップスラム	接近して	
ヘルプレス		中
パイルドライバー	接近して↙→	
バックブリーカー	接近して↓↙←	
ピラミッドドライバー	接近して↓↘→	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下
ストレート＋エルボー		上、中
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中、中
スイングLナックル	しゃがみ前進し始め	中、中、中
スイングRナックル	しゃがみ前進し始め	中、中、中
ギガトンパンチ	←↙↓↘→（レバー一回転）	カード不能（ただし、1回転目は立ちガード）
その場しゃがみ	しゃがみ途中	
ハンマーラッシュ	しゃがみから	下、下、中、中、中

ジャック10連コンボ

↓		☆	☆							
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

VS　州光戦

吉光相手に苦戦しない人なら、まったく問題なしと言えるのが州光だ。中ボスにも関わらず、技も少ないので楽勝だろう。スタート直後にダッシュして投げ技を入れるのが基本だが、たまにハイキックを出してくることがある。その場合は、焦らずにしゃかわし、それから投げに行こう。そして起き上がりに「突双拳」を当てる。中ボスだけあって、吉光よりもダウンからの起き上がりが早いため、ダウン攻撃は無理して狙わない方がいいだろう。あくまで起き上がりの迎撃に的を絞っていれば活路が開ける。このパターンを２回も繰り返せば、もう君の勝ちだ。

州光の使い方

州光は吉光のスケールダウンといった感じが強い。なぜならば「斬哭剣」、「絶鳴剣」の２種類の剣技が使えないからである。そのためコンボも、剣を使った最後の３発が省かれ、10連ではなく７連で終わったしまうのだ。その他の技に関しては揃っているので、吉光と同様の戦法が使える。対戦時のハンデとして〝吉光VS州光〟というのも……。

州光７連コンボ

入力								
攻撃種類		上	中	中	上	上	下	中
攻撃力		10	5	3	9	9	5	5

MICHELLE CHANG
ミシェール・チャン

一撃必殺技はないものの、下段攻撃からの連携技が多彩なのがミシエールだ。その要となるのが「前掃腿」で、ここから「前掃十字把」、「前掃扇腿」、「後掃腿」などの下段攻撃、または中段攻撃「蒼空砲」へとつなぐのがいいだろう。ここまでなら、入力もさほど難しくはない。立ち技として便利なのが「突双拳」。当たれば威力は大きいし、たとえばガードされても相手がひるむので、そこへすかさず投げを打てる。10連コンボは上・中下段取り混ぜた攻撃で、入力も比較的易しい。しかしより確実にするためには、まず「背面取り」をして、背後から始めるのがいいだろう。

技　名	コ　マ　ン　ド	攻撃種類
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	
フロントスープレックス	接近して	
ジャーマンスープレックス	背面取り中	
通天砲		上、中、中
通天砲	↘	中、中
前掃腿	しゃがみ途中	下
前掃連腿	しゃがみ途中	下、上
前掃扇腿	しゃがみ途中 ↓	下、下
烈震踏	前大ジャンプ始め	中
崩捶	↘	中
大纏崩捶	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後必ず入る
衝腿	↘	中
穿弓腿	後掃腿中	中
絶招通天砲	←←←(片足を上げたら)	ガード不能

ミシェール・チャン10連コンボ

攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

これが最強にして最後の敵「平八」だ。この平八を使ってのプレイもできるとか……!?

ラストボス、三島平八！

大会主宰者で一八の父でもある男、三島平八。彼こそが最後に君を待っているラストボスだ。その圧倒的なパワーとテクニックは、まさに鬼神のごとき強さと言えるだろう。彼の格闘スタイルは、一八のそれと非常によく似ている。しかし、一発一発の重み——破壊力が一回りも二回りも違うのだ。おまけに回復力も驚異的に高く、半端なダウン攻撃などは受け付けない。平八に勝つための基本テクニックは、ともかく相手を一度倒すことだ。倒し方にも色々あるが、例えば投げ技であれば、自分から技をかけにくいのではなく、平八が技を出しに来たところを投げるようにするのがコツ。どんな技を使ってでも、倒してしまえばこちらのもの。起き上がりをジャンプRLKや、ジャックなら「ハンマーナックル」、キングなら「ナックルボム」、吉光なら「飛び膝蹴り」などで迎撃することが可能だ。このパターンを数回繰り返せば、勝利は君のものとなる。決して不用意に近づかないこと、これが鉄則なのだ。もちろん、平八や対CPU戦だけでなく、対戦においても同じである。肝に命じておこう。

VS　巌竜戦

巌竜は、敢えて言えばジャックにタイプが似ているが、メインキャラの流用ではない唯一のキャラクターだ。その破壊力は絶大で、一瞬たりとも気を抜くことはできない。この巌竜を倒すためのポイントは、「飛び膝蹴り」にある。スタートと同時にダッシュして、まず「双破」で投げる。そして、起き上がって来るところへタイミングを合わせて「飛び膝蹴り」でまたダウンを奪うのである。また、投げを使わずにひたすら「飛び膝蹴り」を繰り返すという方法もある。どちらにしろ起き上がりが早いので、ダウン攻撃を入れる余裕はないだろう。

巌竜の使い方

巌竜の技は、一発ごとの威力は大きいものの、下段攻撃が少ないため上下に振って揺さぶることができないのがウィークポイントである。また、10連コンボも持っていない。そんな中で、数少ない中・下段を取り混ぜた技が「相撲ラッシュ」である。これと、ジャックと「メガトン張り手」にあたる「メガトン突張り」を当てれば、それだけでKOも夢ではない。

巌竜相撲ラッシュ

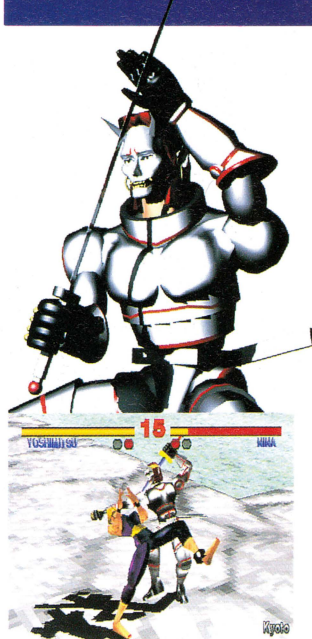
入　力	しゃがみから					
攻撃種類		下	下	中	中	中
攻撃力		12	12	12	12	12

YOSHIMITSU
吉光

唯一の武器攻撃を持つキャラクターが吉光だ。特に「絶鳴剣」は最大威力の技だが、スキが大きいのでなかなか使う機会に恵まれないだろう。そこで刀を使うのであれば、威力は小さいがスキの少ない「斬哭剣」の方が有効だ。これはダウン攻撃にも使うことができる。実戦的には、上・中段への振り分け技「稲妻」、足ばらいの「露払い」、通常投げ「双破」、立上がりに「飛び膝蹴り」などを組み合わせながら戦うのがいいだろう。10連コンボは、タイミングが難しく、スキも大きいので反撃されやすい。しかし最後がガード不能な〝剣技３連発〟なので、何が何でも10連まで繋げたい。

技　名	コ　マ　ン　ド	攻撃種類
雫	接近して	
双破	接近して	
忍法卍葛	×５	下、下、下、下、下
倒木蹴	卍葛中に→	中
斬哭剣	↙	ガード不能
絶鳴剣	←←	ガード不能
PKコンボ		上、上
PDKコンボ	↓	上、下

吉光10連コンボ

攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガード不能		
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5	8	8	26

大空の英雄(ヒーロー)――"撃墜王"を目指せ!

『エースコンバット』

迫る敵機、火を吹く対空砲火、そして飛び散る破片…。プレイヤーを一瞬にして激しい空中戦の真っ只中へと叩き込む、3Dドッグファイトゲームの逸品『エアーコンバット』シリーズ。あのめくるめくスピード感と、大空を天地無用に駆け巡るめまい感が、家庭にやって来る! しかし、タイトルが変わったことが示すように、これは単なる移植ではない。戦闘機を操り敵を撃破する空中戦ゲームであることに変わりはないが、プレイステーションならではの要素が、ギッシリ詰まっているのだ。その片鱗を少しだけお見せしよう!

HUD説明

絶対方位計
絶対方位(東西南北)が表示される。

□目標コンテナ 視界を捉えた敵機をマークし、機種と距離を表示。

◇ミサイルシーカー
ミサイル専用レーダーで、敵を自動追尾します。この◇印が目標コンテナの□と重なると、赤く光り、敵をロックオンした状態になる。

機体水平線

メッセージエリア
後頭部座席に搭乗しているレーダー手からのアドバイスや、ゲーム進行のメッセージが表示される。どれも重要な情報ばかりだから、常に注意をおこたるな!

高度計

視点切り替え
画面は、臨場感あふれる"コックピット・ビュー"と、全体の様子を把握しやすい"テール・ビュー"の2種類に切り替えられる。

索敵レーダー
真上から見下ろした状態での、敵と自機の位置を表示。最短距離にいる敵の位置によって、自動でロングレンジ・ミドルレンジ・ショートレンジと3段階に切り替えられ、また全体画面の表示も可能。

▶ロングレンジ

機体ダメージ表示
敵機攻撃などで、現在自機が受けているダメージを表示。

武器残数

F-117

最新鋭のステルス・ファイター。その特殊性ゆえに全体的な性能は低い。どちらかと言えば対地攻撃が向いていると思われるが……。

F-4

現役で活躍中ではあるが、開発からやや時間が経っているため、性能は中程度。対地・対空両面にバランスが取れた60~70年代の名機である。

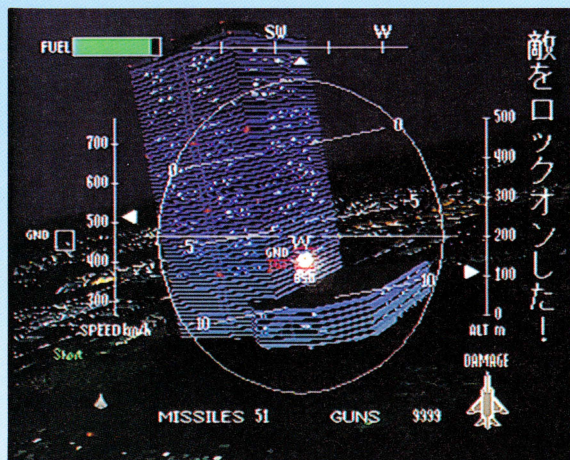
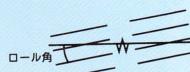
MISSION [敵の爆撃を阻止せよ]

敵のB52爆撃及びC5輸送機が、我が国の都市を攻撃するために飛び立った。君の任務は、刻一刻と近づいて来る編隊を迎え撃ち、速やかに排除、敵の作戦を阻止することにある。

▲巨大な「B52爆撃機」が目前に迫る！ 大型輸送機と空中戦が展開される、「エースコンバット」ならではの大迫力ミッションだ！

ミッション説明

MISSION [湾岸都市夜襲]

敵によって占拠されてしまった湾岸都市を、夜陰に乗じて急襲せよ！ これは初めての夜間任務である。敵や地上建造物はおろか、地表と空の区別もつきにくいので、十分に注意をして作戦を遂行せよ。

▲眼下に広がる夜景に見とれている余裕はない。おやあのビルは、ナムコの「横浜クリエイティブセンター」によく似ているようだが……!?

ピッチ対象線

機体水平線と重なったラインが機体と水平のピッチ角（上下の傾き）を、機体水平線と交わった角度が機体と水平のロール角（左右の傾き）を表す。

燃料計

スロットルのUP、DOWNや、スピードの速さ等には関係なく、時間制で減っていく。任務は、燃料がなくなる前に完了しなければならないし、ゼロになると当然機体は墜落してしまう。

《ミサイルモードとガンモード》

ミサイルは回避されることもある。その場合は、機銃（GUN）で敵を狙う。また、射程距離以上敵機に接近すると追尾ができず命中しなくなるので、自動でガンモードに切り替わる。

W ミサイルモード　ガンモード

ガンサイト

このサイトと目標コンテナ（□印）を合わせて、機銃を撃つと敵機に命中する。

▲滑走路から、今まさに飛び立たんとする敵機。地上にいる間に撃破せよ！

速度計

自機は中心の飛行機マーク、寮機（味方）は白い点、敵機は赤で、敵地上物は黄色で示される。

MISSION [要塞奪取]

敵の本拠地とも呼ぶべき要塞を攻撃し、奪取することが今回の任務だ。地上からの攻撃だけでなく、要塞を守備闘機隊との熾烈な交戦も予想される。地上建造物を破壊し、無事生還することを祈る。

機体紹介

F16

スピードはほぼ最高レベルで、攻撃力、機動性も申し分ないが、やや防御力、バランスが劣る機体。ドッグファイトには最適。

MIG-29

旧ソ連の誇る高性能戦闘機。全般的に性能バランスはいいが、若干防御力が低いのが気になる。機動性は高いので、比較的扱いやすい機体だ。

A-10

攻撃力も防御力も高いが、スピードが遅いのがネックだ。もともとは対地攻撃機だが、このゲームでは対空攻撃も可能に改良されている。

を狙え!

空気早入れ選手権

KUKI HAYAIRE™

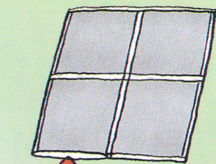
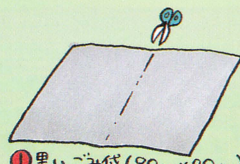
西暦2996年、世界はまたしても最悪の世紀末を迎えていた。2050年までに人類の96・7%が死滅したが、やがて再び金と力が全ての、戦争・自然災害・難病うずまく社会が戻ってきた。そんな中で唯一人類に夢と興奮を与えたのが『空気早入れ選手権』だった。風船爆弾にエネルギーを送り込み、相手を吹き飛ばす危険な勝負であったが、優勝者に与えられる巨万の富と名声を求めて、ニッタコロシアムに世界の強豪が集結した。

ペッツ・ミネマツ
(本名：嶺末一平)
●筋骨隆々でありながらも優しい心を持つ獣医。

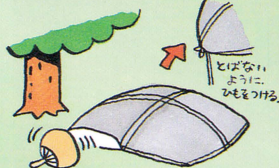
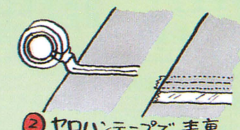
レイク・フェニックス
●大会に優勝し、恋人との結婚を許してもらう為に参加。

C-7650XX
●ジャン・クーガの細胞から作られたクローン人間。

ローズ・ジャム
●自分を満足させてくれる強い男を探す為に参加。

ウィガン・スティンガー
(本名：ジャン・クーガ)
●大犯罪者。サイボーグの右腕で賞金を狙う。

① 黒いごみ袋(80cm×90cm)を8枚 切りひらく。

② セロハンテープで表裏ともに はる。

③ 1かしょだけ残し、袋状にはる。

④ 日かげで空気を入れ、口を閉じる。

あなたにも作れる？ 風船爆弾

第二次世界大戦末期、日本では風船爆弾なるものが作られた。和紙を素材にした熱気球で、爆弾を搭載していたのだ。偏西風に乗って遙か太平洋を渡り、いくつかはアメリカ西海岸まで到着し、被害をもたらしたといわれている。

空気を熱せば体積が増え、まわりよりも単位当たりの重さが軽くなり、その比較で浮力が生じる。この浮力はなかなかあなどれない。

太陽熱で浮力をつける気球を〝ソーラーバルーン〟というが、これはスーパーで売っている黒いゴミ袋で簡単に作れる。一枚を横に開き、セロハンテープで表裏を貼り合わせるだけでよいのだ。

本体を上げるだけなら、8枚を座布団状に貼れれば十分だ。ただし早起きしなければならない。早朝の冷たい空気を入れて口を閉じる。日が当たるとポリ袋の黒が熱を吸収して浮力がつくというわけだ。

表面積が少ない形(球や円筒)が浮かびやすい。20×20×12(㎥)のものなら人間も楽に浮かぶはずだが、電線の多い日本ではちょっと危ない話か。

DATA

1. プレイヤーは筐体を挟み音声合成による合図と同時に空気早入れレバーを上下させて相手の風船に空気を送り込む。
2. 勝負は先に風船を破裂させたものが勝者となる。

プラボ英雄烈伝 13

ストレスは理性とともにやってくる
会社員　**功刀利夫**

プラボ英雄烈伝 14

人間はパンのみで生きるにあらず
会社員　**阿部良太,杉野あつし**

このまま帰るよりは、やってから帰る方がいいと思えるかい?

かちまけにこだわらずにやって帰るのも悪くはないかな。

スタート!
ガシュ
ガシュ
ガシュ

チラッ
チラッ

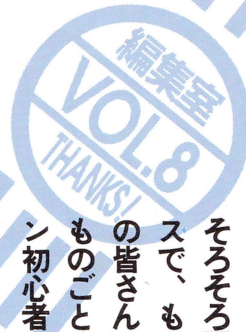
作　いりたまご　コゲ照

新製品

読者参加企画

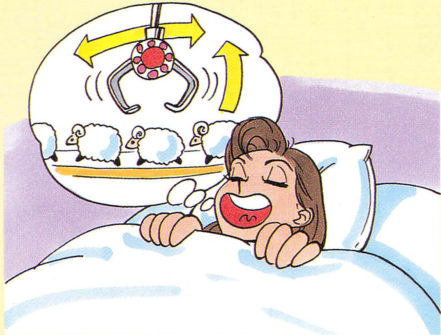
読者大いに語る

編集室 VOL.8 THANKS!

そろそろ夏ですね〜。暑いときは涼しいゲームスペースで、もっと熱くなる。これ最高〜スね。今回も読者の皆さんからたくさんのおたより、頂きました。いつものごとく大いに語っておられる。老若男女・ベテラン初心者を問わず、さあ語りなさい。語りなさい。

あなたがゲームをしたくなるとき

夜、寝ようと思って布団の中に入った時、無性にクレーンゲームがやりたくなって**ついつい頭の中でシミュレーションしている自分**に、ふと気づくことがあります。

（熊本市　まいけるの母さん）

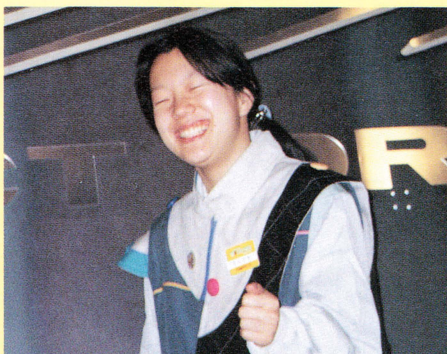
「クウィーン、ゴトン！」なんて口ずさんでたりね。お母さん、家事の息抜きに大いにゲームをして下さい。

テストの日が近づいてくると、無性にしたくなります。**逃避行動**というものでしょうか…。

（大阪府　べんちさん）

気持ち的にあせっている時など、またカクベツに面白いんだよな〜。これが。

あなたが見つけた素敵なナムコマン・ナムコレディ

ナムコワンダーパーク相模原のてらさきさん。平日夜の客の少ない中、『ギャラクシアン³』や『リッジレーサー』の呼び込みをしている**けなげなお姿。**正直いってひかれました。一生懸命アピールし、説明するその笑顔に負けて両方とも挑戦してしまった私。**あの笑顔って強力な武器ですよ**（少なくとも僕には…）。同じ大学２年だとか。これからもあの声と笑顔で多くのお客さんに呼びかけてください。また遊びに行きます。（東京都　名古屋淳夫さん）

こんなふうに見てくれたなんて感激♥これからもがんばりま〜す♥

このゲームをした後 あれが食べたくなる

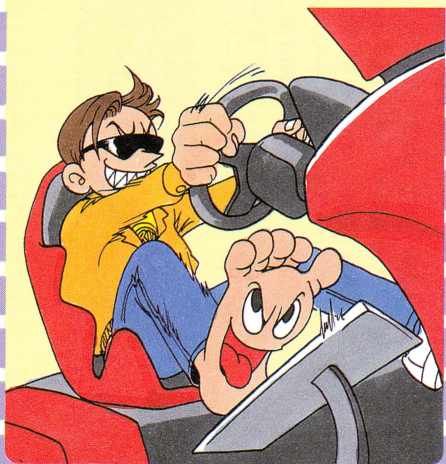
- 『Jリーグサッカープライムゴール』等のスポーツゲーム→アクエリアス、NCAA等のスポーツドリンク。
スポーツの後ですから…。
- 『ネビュラスレイ』『タンクフォース』等のシューティングゲーム→ハンバーガーまたはサンドイッチ。戦闘中に気軽に食べられる！
- 『エースドライバー』等のドライブゲーム→ボルヴィック、バルヴェール等のミネラルウォーター。特に一気飲みがうまい！
（北海道　田中健太郎さん）

完全にゲームの中の人になっていますな〜。いや〜、おみごと。

あなたのゲームジンクス

気合を入れてやるときは、靴を脱ぐ（別に正座するわけじゃないけど）。なんかこうスーッっとしてイイ。とくに『リッジレーサー』のスタンダードの時もブレーキペダルを踏む右足は必ず脱ぐ。そうすると、ちょっとやりやすい（これってジンクスじゃないかなあ?）。

（横浜市　飯田誠さん）

ここ一番って時に、靴を脱ぎたくなる。「燃える男」の伝統だ〜。

この一言がどうしてもいいたい

うちのバアちゃんは70才をすぎているのに、ファミコンをやりまくる「ウルトラばあさん」です。『パックマン』を弟と二人でやったのですが、弟も小学生になり今では簡単なものに見向きもしなくなったのです。バアちゃんは可哀相に、ブツブツいいながら今は一人でやっています。バアちゃん向けに『とんでるゲートボール』とか『バアちゃんの逆襲とか』笑わせるもので、遊べるものをつくってやってくれませんか。

（兵庫県　ヤスッペさん）

ゲームで戦うおばあさん、これってカッチョイイ！でも、あと50年くらいしたら、こんなジイちゃんやバアちゃんはゲームサークルつくって、老人ホームで遊んでいるような気がする。シニア向けゲームの開発は必要だな。

Vol.7に載っていたが、鹿児島で『ノワーズ』を読んでいる私の予想は正しかった。それは『ナムコ・ワンダーエッグ』にはカップルばかり、ということである。この一言を読んでいる僕はショックを受けた。恋人を作らないことにはワンダーエッグに行けないような気がしてきた。誰か教えて下さい／　恋人を作る100の方法を。

（鹿児島県　堺和泉）

すべての来場者がカップルというわけじゃないんで、そう気を落とさずにね。まずは、友達の子をワンダーエッグにつれてきて恋人にしちゃう、っていうテもアリよ。

大募集!!

下の１～６のテーマについて、おたよりを待ってます。封書か官製葉書で次の宛先まで。字数制限なし。ほんの一言でも結構です。掲載分には薄謝をさしあげます。

【宛先】〒146 東京都大田区矢口2-1-21
㈱ナムコ『ノワーズ』編集室
「読者大いに語る』係

1. あなたがゲームをしたくなるとき
2. あなたのゲームジンクス
3. このゲームをした後あれが食べたくなる
4. あなたが見つけた素敵なナムコマン・ナムコレディ
5. この一言が、どうしてもいいたい／
6. こだわり対決『アウトフォクシーズ』vs『エレベーターアクションリターンズ』

こだわり対決 ガンバレット VS バーチャコップ

私は『ガンバレット』派

文句なしに面白い／　今年のアーケードゲームの最高傑作と言えるのではないでしょうか。ガンシューティングにコントな要素がマッチしているし、無制限で打ちまくれるゲームが多いのも魅力ですね（実はロードが苦手）。なおかつ、初心者にもやさしい。これは大きいと思いますよ。おかげ様で昼飯代は飛びますが（泣）。
とにかくやって損はないので、みんなもやろう／ちなみに、現在上級で18万点代をたたき出すことに成功。「激ムズ」も１回だけクリアしましたよ。

（北九州市　激ムズ三郎さん）

結論からいうと『ガンバレット』ですね。何ヵ月か前だったら『バーチャコップ』に軍配を上げてたんですけど、ゲームクリアして以来は一度もプレイしていません。ストーリー性の高いゲームは面白さが増す反面、飽きが来るのが早いのが難点といえます。その点『ガンバレット』は解く解かないではなく、いつでも楽しめるところがイイですね。ストーリー性をなくしているにもかかわらず、とにかく面白い。基本がしっかりしたゲームだと思います。

（東京都　菊池真一さん）

中高生の間でハイスコアを続出して最も人気のある『ガンバレット』。面白いね。特に夏休みになったらプレイする高校生が続出する可能性が高い。将来はタイムトライアルバージョンを出して全国のゲーセンで戦えるようになれば、もっと面白くなるかもね。

（FORZA　VERDYさん）

私は『バーチャコップ』派

投稿無し。
（さみし〜い）

『ガンバレット』は、今ノリにノッテルって感じだね。『バーチャコップ』もなかなかのはず。しかしこの対決は両者のゲーム・コンセプトが違い過ぎたかも？　それにしても、手ごわし『ガンバレット』。

たこいかぱにっく
コメント　企画のえらい人　Dr.K

●『たこいかぱにっく』メチャメチャ燃えます。これまでの単純な叩きモノと違い、多少のカンと第二の反射神経が必要なのでかなり難しい。私はいまだ72点以上はだせないです。

（埼玉県　伊藤　剛さん　16才）

「多少のカンと第二の反射神経」。感のよい奴だ。『たこいかぱにっく』開発コードGX301。某組織の要請で開発されたニュータイプ養成及び発見装置。全国のゲーセンにひっそりと置かれ、その外観とは裏腹にプレイヤーの能力データを中央の巨大電子頭脳に送り続けるピンク色の憎い奴。開発途中で能力が覚醒した者2名。99点を越えてしまったその2人は現在特殊任務を実行中だ。そう99点を越えた時、伊藤、お前にもきっと何かが起こるのだ。はっはっはっはっはっは……

●初めまして!!（かな……）3月25日に、ふと札幌ファクトリーのキャロットへ行ったら『たこいかぱにっく』があった。セリフは変だけどアイディアがイカス!!

（北海道　ルルビンさん　22才）

「セリフは変だけどアイディアはイカス」。感のよい奴だ。『たこいかぱにっく』開発コードGX301。某組織要請で（以下89字省略）。GX301の音響効果は人間の深層心理にアクセスするように設計されている。開発途中にはこの音声を聞いただけで怒って帰った者もいたほどだ！　科学の勝利！　さて「アイディアがイカス」とは凄い暗号だ。これはきっと「愛出亜我烏賊素」で「たこいかをつくった、あなたをこころから私は愛しています」と言う意味だな。ルルビン、お前の愛、しかと受け取ったぞ！　はっはっはっはっはっはっはっはっはっはっはっはっは……

さあ、このDr.Kのコーナーを読んでファンになった君！　君もDr.Kに励ましのお便りを書こう。特に若く（13～25才）、他人も認める美人の独身の女の子なら大歓迎だ（写真同封ならもっと大歓迎だ）。ノワーズ編集室Dr.K係まで、送ってくれた人には、もれなくDr.Kが知っているナムコエレメカマシンの秘密を全部ばらしちゃうぞ!?。どうだゲームマニアにはたまらないだろ？　はっはっはっはっはっは…………

エアーコンバット22
コメント　企画担当　JUNO

●『エアーコンバット22』スゴくよいッス！　〝エリア88〟みたい。絵は格段によくなっているし、機体選択もできる。しかし、私はA－10とハリアーが敵なのは辛い。どちらも使用させて欲しかったです。さらには上級でのあのミサイルの命中率！　すれ違いでしか当たらないのはかなしいッス。でも、今日は今日とてキャロットへ……。

（埼玉県　竹澤太郎さん　19才）

確かにSTOVL機であるハリアーは独特の魅力がありますね。僕も映画『トゥルーライズ』を観てそれを再認識しました。（ちなみにSTOVLとはShort　Take－Off　and　Vertical　Landingすなわち短距離離陸垂直着陸の意味です）。私事で恐縮ですが、僕は子供の頃航空ショーで、おじぎをする戦闘機として紹介されたハリアーを見たことがあります。実際VTOL機動により垂直離陸して空中で静止、機首下げの動作を行なうことで、ハリアーがおじぎしているように見えるんですよ、これが。そんなこともあってか物心ついてからは毎年どこかの航空ショーで、おじぎが見られないかと期待しているのですが、なかなかおじぎデモには出会えません。とはいえ今年は『トゥルーライズ』のヒットもあり、厚木*「WINGS'95」にやや期待大ですね。

●先日『PLABO鶴見』で100インチ画面の『エアーコンバット22』で遊んできました。画面・モニター・BGMどれをとっても、前作より遥かによい出来で感激しました。大好きなトムキャットを選択できて、うれしい限りです。これで対戦機能があれば言うことなしです。次回作の予定がありましたら是非この機能を～。これからも、ドックファイトで24機以上の撃墜を目指して頑張ります。

（就職希望　け～すけさん　21才）

100インチモニターで『エアーコンバット22』を楽しめる『PLABO鶴見』。同店はフライマニアにとって、今最もホットなポイントといえます。未見の飛行機好きの方々、是非トライして下さい。

さて、迎撃数24は真のエースとなるためのファーストステップです。迎撃王を目指すパイロット諸兄に次の言葉をお贈りします。

“Only the spirit of attack born in a brave heart, will overcome the odds.” Adorf Galland, WWII Luftwaffe Ace

NOURS INFORMATION
ノワーズ・インフォメーション

アウトフォクシーズ
コメント　企画担当　UME

●『アウトフォクシーズ』ってゲーム性は悪くないんだけど、あまりに目的が残酷すぎると思う……。でも、こんなダークでハードな殺し屋の世界をゲームにしたナムコはたいしたもんだ。

（東京都　赤城　久留美さん　21才）

残酷すぎますか……ケケケ、実はこのゲームのスタッフは、メチャクチャ残酷な人の集まりなんですよ。『ゾンビ』を音を消して見る人もいれば、シーモンキーを飼い殺しにした人もいます。かくいう私自身も、鯉の生作りを目をつぶってなら食べられる……

心優しい人には少し刺激が強すぎるかも知れませんが、普段抑制された自分の残酷さを画面一杯にぶちまける。『アウトフォクシーズ』ってそういうゲームなんですよ。

マッハブレイカーズ
コメント　企画担当　YOTORY

●『マッハブレイカーズ』は前作より競技数が増えて、長く楽しめるゲームになったと思います。唯一の問題点は、競技数の増加によって連打の回数も多くなってしまったため、1回プレイするごとに指を痛めてしまうことです。指にやさしいボタンを開発して欲しかったですね。

（兵庫県　ターフデビルさん　18才）

競技数も増え、全体的に連打の多いゲームになったと思われがちですが、どっこいツボを押さえたプレイをすれば、かなり楽にクリアできる作りになっているはずです。

一つひとつの競技において、クリアするのに何か重要なのかプレイし、よく考えて見て下さい。きっと無理せずクリア出来る方法があるはずです。そして、クリアできるようになった時点で記録を狙いはじめてみては？

●なぜ、前作の4人を登場させなかったのでしょうか？　また雅衛門に会えると思っていたのに……。（フューチャーゲートの向こうに4人の銅像があるぐらい……）残念!!

（埼玉県　めぐちびさん　21才）

「キャラクターの絵のタッチを変える」「キャラクターの人数を増やす」「キャラクターに性能の差をつける」「最近の格闘ゲーム2モノのような作りはしない」などの諸々の事情により新生7人のキャラクターができました。新旧あわせて個性豊かな11人のキャラ達を今後も応援よろしくね!!

PS　鉄拳
コメント　コンシューマー販売部　テラヂα

●PSの『鉄拳』はスゴイ!!オープニング、エンディングが追加。中ボスや平八は使えるし、難易度調整なども細かく、オマケに『ギャラガ』まで遊べるなんて……。もう、これは移植ではなくバージョンアップと呼ぶにふさわしい出来ですね。スタッフの方々に感謝です。

（千葉県　佐藤一俊さん　20才）

プレイステーションというハードが、どれほどの性能をもっているのか。実はいまは誰もその答えを知りません。ナムコの開発スタッフでさえ、全てを知り尽くしていないのです。しかし、この『鉄拳』には、答えの一つがかいま見えているような気がします。

秒速60コマで動いているキャラクター。臨場感あふれるBGM。抜群の操作性。全8面のギャラガボーナスステージ。操作できる中ボス（巌竜がオススメだ）。アーケード版に勝るとも劣らぬ〝会心の一撃〟です。

いい時代に生まれたよなあ。5、800円だよ、これが。思うさま遊ぶがいい。鍛えよ、そして街に出よ！『鉄拳』の歴史はいま始まったばかり。その歴史を彩るのは、君たちだ!!

＊厚木「WINGS'95」とは大迫力のエアーショーが楽しめる米軍厚木基地オープンハウス。

INFORMATION

祝 ウィムジー・エンターテインメント社 香港証券取引所上場!!

ナムコとヤオハンの合併会社「ウイムジー・エンターテインメント社」が4月6日、香港証券取引所に上場しました。ナムコのエンターテインメント事業のノウハウとヤオハンの国際的な（特に中国における）店舗網を相互に生かせるAM企業として、アジアにおける不動の地位を目指します。また日本のAM業界では初めて関連企業を海外で上場させたことになります。ヤオハンではグループ全体の上場企業数7社となり、日本の流通業界でトップクラスの上場会社を保有することとなりました。なお、会社概要は、左記の通りです。

会社概要

社名	WHIMSY ENTERTAINMENT CO.,LTD
設立	1982年
本社	香港（登記：バミューダー島）
資本金	HK$20,000,000（約2億円）
事業内容	ファミリー対象のアミューズメント事業
店舗	38店舗（直営23店・FC15店）

さまざまな事件が続く激動の年となりました。まるで世の中そのものがゲームフィールドのようです。乱れ飛ぶ情報の中から確かなものを見極めて下さい。そう、まずは話を聴く、そして判断は人任せにしないことが大事だよね。

ノワーズ コメント ノワーズ編集室

引き続きノワーズのバックナンバーの申し込み及び9～11の号の予約購読を受け付けます。料金は郵便料金のみ頂いております。左記の申し込み方法と料金リストを参照して下さい。

〈申し込み方法〉

1 郵便番号
2 住所・電話番号
3 氏名
4 希望するノワーズの号数と冊数

を明記の上、左表にあてはまる額に相当する切手、もしくは郵便小為替を同封して〒146 東京都大田区矢口2－1－21 ㈱ナムコ C・C室 ノワーズ編集室「ノワーズお届け係」までお送り下さい。

〈お問い合わせ先〉

03（3756）8583
ノワーズ編集室

ノワーズ郵送料金リスト（税込み）

同号の複数またはバックナンバー申し込みの場合

ノワーズ	料金
1冊	300円
2冊	350円
3冊	400円
4冊	450円
5冊～10冊	500円

（それ以上の方はお問い合わせ下さい）

予約購読の場合（1号につき1冊）

ノワーズ	料金
9号	300円
9号・10号	600円
9号・10号・11号	900円

VOL.1
（在庫なし）

VOL. 7

VOL.6
（在庫なし）

VOL.5
（在庫なし）

VOL.4
（在庫なし）

VOL.3

VOL.2
（在庫なし）

読者プレゼント

ガンダムウイング 80名様

プラモデル界の超人気『ガンダム』シリーズの最新作をお届けします。1／144スケールモデルを60名に、1／100スケールモデルを20名にドーンといってみよう。

©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日

『エアーコンバット22』ピンズバッチ 12名様

このゲームキャンペーンのために作られたナムコ限定オリジナル商品。ナムコファンにはたまらない一品です。

ナムコ・ワンダーエッグバッチ 3タイプ各 1名様

太陽・月・卵をモチーフにしたお洒落なピンバッチ。あなたのファッションのワンポイントにしてね。

吉田由香里さんから サイン入りボールペン＆シャープペンセット 1名様

デビューをひかえた、由香里さんが革のペンケースにサイン。読者にプレゼントします。

ほり のぶゆきさんから サイン入り手拭い＆風呂敷 各 1名様

本誌に登場した漫画家ほりのぶゆきさん。うっかり八兵衛のイラストつきが、うれしいゾ。

スポーツタオル＆ハンドタオル セットで4色 各 1名様

ブルー、グリーン、イエロー、ピンクのパステルトーン4色のタオル。ナムコ・ワンダーエッググッズのニューアイテムです。レジャーやスポーツにて活用して下さい。

3周年記念賞品 オリジナルマグカップ 3名様

ナムコ・ワンダーエッグとたまごたまご帝国。ツインパークを目玉焼きでデザインしました。これで朝の目覚めもバッチリよ。

応募方法

巻末の読者アンケートにお答えの上、希望商品を明記しハガキに切手を貼ってお送り下さい。抽選の上、プレゼントを差し上げます。なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
締切　1995年7月31日(月曜日)必着

次号ノワーズ(9号)は、8月31日発行予定です。

PS『鉄拳』 3名様

プレイステーションソフト第4弾。現在人気沸騰中。PS版ならではの新仕様もあり、その出来ばえはバージョンアップともいえます。技を磨くもよし、2Pで対戦するもよし。

『鉄拳』テレフォンカード 5名様

三島一八だ。くらえ、雷神拳！
テレカもつけるぞ。大盤振る舞いじゃ。

PlayStation
namco
BINGO!
BINGO!
BINGO!
ACE COMBAT
前方にいるぞー!
こっぱみじんだぜー!
BINGO!
BINGO!
音速の空に最も危険なドッグファイトが展開
エースコンバット
6月30日発売予定5,800円(税別)
超音速の戦闘機に乗り、大空をかけめぐる。
敵機だ。うしろを取れ。ロックオン、ミサイル発射…BINGO!
今回のミッションは、敵のパイプライン破壊だ。低空飛行。
僚機の援護を受け、邪魔者は片っ端から落とす。
見えた、あれがターゲットだ。加速。一気に叩きつぶせ!
ブラッシュアップされた3D映像での熱いドッグファイト。
圧倒的なスピード感と臨場感でナムコがいまPSユーザーに贈る
「エースコンバット」登場。
画面は開発中のものです。
プレイステーション用アナログコントローラ「ネジコン」対応
neGcon は(株)ナムコの商標です。
対応 neGcon
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© 1995 NAMCO LTD. ☎03-3756-7651
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

NOURS vol.8
1995年5月31日発行 ●発行人 中村 雅哉 ●編集人 古川 尚美
株式会社ナムコ コーポレート・コミュニケーション室 宣伝統括課 ノワーズ編集室
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)2311

PLAY FIELD

PLID'S

胸が騒ぐ、腕が鳴る。

遊び充実。

プリッズ八日市	滋賀県八日市市本町1-15LAPUTA内	☎0748-24-3968
プリッズ仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-2-3	☎022-223-8382
プリッズニュー東京	千葉県松戸市常盤平5-20-1	☎0473-87-5010
プリッズサンペデック	千葉県習志野市谷津1-16-1サンペデック内	☎0474-77-5192
プリッズ南浜松	静岡県浜松市新橋町1927-2浜松グランドボウル内	☎053-442-7235
プリッズ長野	長野県長野市大字高田字久保1174	☎0262-21-6313
プリッズ上田	長野県上田市国分1-8-11	☎0268-23-1414
プリッズ丸亀	香川県丸亀市新町1番-2外6筆	☎0877-25-5137
プリッズ姫路	兵庫県姫路市飾磨区細江520番地 姫路リバーシティSC内	☎0792-33-4280
プリッズ高陽	広島県広島市安佐北区亀崎1-1-6フジ高陽店内	☎082-843-1458
プリッズ今治	愛媛県今治市東村4-1-10	☎0898-47-1864
プリッズ宇和島	愛媛県宇和島市伊吹町字タカヒ甲912-2 フジ北宇和島店	☎0895-24-4051
プリッズパークレーン	広島県福山市南手城町4丁目24番20号 福山パークレーン内	☎0849-21-9928
プリッズ広島	広島県広島市中区八丁堀11-6広島パークレーン内	☎082-222-8072
プリッズ スポーツガーデン香椎	福岡県福岡市東区千早3-6-37 スポーツガーデン香椎	☎092-682-2768
プリッズ宮崎	宮崎県宮崎市学園木花台南3-31 学園温泉クアハウスジェスパ内	☎0985-58-1924
プリッズサンボウル	宮崎県延岡市旭町2-1-1サンボウル内	☎0982-22-0896
プリッズ沖縄	沖縄県沖縄市字池原2141番地	☎098-939-8176
プリッズ桑名	三重県桑名市新西方1丁目43番マイカル桑名2番街内	☎0594-24-5148
プリッズ日根野	大阪府泉佐野市日根野2496-1ジャスコシティ日根野内	☎0724-68-1427